STRIKE
COMMANDER
PLAYER'S GUIDE
ELECTRONIC ARTS

STRIKE COMMANDER日本語版

Programmer: 株式会社コスモテクノロジー
（小笠原 佳人、鳥居 一雄、佐々木 俊太郎）

Sound Design: 竹本 晃

Translation: 渋谷 友広、山口 登、五十嵐 健一

Quality Assurance: 浅野 進

Tester: 鈴木 義範、水野 剛、趙 日憲、佐藤 政彦、
上野 鉄男、阿部 孝

Special Thanks for: インフィニティ株式会社、長瀬友喜、
Madren Leland, Jean-Marc Chemla, Alan Gardner

Assistant Producer: 五十嵐 健一、浅野 進

Producer: 幸長 邦夫

Exsective Producer: 佐藤 悟

Manual Design: S-doing（山本 細香）

Package Design: 三谷 誠一

Coordinator: 宇都 隆
S-doing（大橋 義男）

このたびは、「ＳＴＲＩＫＥ ＣＯＭＭＡＮＤＥＲ」をお買い求めいただきありがとうございます。

ご使用する前に、あらかじめインストールガイドをよくお読み下さい。

CONTENTS

STORY

西暦２０１１年、世界中で石油産出量が減少の一途をたどり、石油獲得を原因とした紛争が世界各地で勃発、国際情勢は、悪化しつつあった。

このような情勢の中で、君が入隊した傭兵部隊“Wildcats”やその他多くの傭兵部隊の拠点であるトルコ共和国が、軍事増強の為に大増税を行った。これにより、Wildcatsほか、一流企業までもが運営資金拠出に切迫する事態に陥ってしまった。そして、このトルコ共和国の大増税を契機に、アメリカ合衆国でも同様の軍事政策がとられた。これら民意に反した増税政策によって、各国で暴動紛争が活発化し、アメリカ合衆国では各州が独立を宣言するまでに事態が発展し、世界のバランスを保ってきたアメリカ合衆国も一気に衰退してしまったのだ。

アメリカ合衆国の衰退により頭角を現してきたのが、ＯＰＥＣと日本である。石油危機の中において、ＯＰＥＣは、オイルダラーをバックボーンに、日本は、国家行政を多国籍企業に一任する事によって、資源と世界のバランスを崩していたのだ。

このままでは、各国の地域紛争が第三次世界大戦にまで拡大してしまうだろう。

君は、大増税によって運営困難に陥っているWildcatsを救うべく、世界中の危険な戦闘依頼を引き受けなければならない。ただし、高額な報酬の為だけに自分のポリシーまでも売ってはならない。売り物はあくまで、君の勇気と技術なのだ。

今こそ、自分の正義を信じ、Wildcats存続のために戦うのだ！

本書の表現について

このマニュアルでは、次のような表記をしています。

クリック：マウスのボタンを１度押す

ポインタ：マウスで動かすカーソル

☆PC-9801/9821版の場合［Enter］キーと書かれている場合は
⏎(リターンキー)、[Alt］と書かれている場合はGRPHを押して下さい

☆FM-TOWNS版の場合［Enter］キーと書かれている場合
⏎(リターンキー）を押して下さい

☆メインメニュー（Start Up Screen）

【ニューゲーム】(Start New Game)： 新しくゲームを始める。
【トレーニング】(Training Mission)： 飛行訓練を始める。
【3Dオブジェクト】(View Objects)： 航空機、地上物の3D映像を見る。
【ロードゲーム】(Load Game)： セーブゲームを始める。
【コンティニュー】(Continue Game)： 前回、オートセーブしたところから始める。

●ニューゲーム（Starting a New Game）

【ニューゲーム】（【Start New Game】）を選択すると、傭兵ライセンス申請書（Mercenary Defense License Applocation）が表示されます。名字（Last Name)、名前(First Name)、コールサインを入力し[Enter]か[Tab]キーで決定して下さい。入力後、[Enter]キーを押すとゲームが始まります。

●トレーニング（Training Mission）

【トレーニング】（【Training Mission】）を選択すると、飛行訓練の選択画面が表示されます。【空対地爆撃】（【Search And Destroy】）と【ドッグファイト】（【Dogfight】）のどちらかを選択して下さい。

空対地爆撃（Search And Destroy）

この訓練は、空対地攻撃（Air-To-Ground）です。訓練説明（Breifing）で、訓練の内容を確認した後に【決　定】（【Accept】）を選択してください。また、【戻る】（【Backup】は、前画面へ戻ります。【やめる】（【Cancel】）は、メインメニューへ戻ります。

次に、兵器搭載画面（Load Weapons）に進みます。兵器を搭載するには、搭載したい兵器を左クリックします。自機に兵器が両翼の下に一個ずつ搭載されていきます（詳しくは、兵器搭載画面の章を参照)。出撃準備が整ったら、“出撃”（Fly Mission）を選択して下さい。訓練に出撃します。“格納庫へ戻る”（Return to Hangar）を選択するとメインメニュー（Start Up Screen）に戻ります。

ドッグファイト（Dogfight）

この訓練は、空対空攻撃（Air-To-Air）です。

1. 訓練の内容を確認して下さい。【1】～【5】のどれかをクリックして、1～5機までの“敵機の出現数”を決めます。
2. 戦闘したい航空機の機種を選択してクリックして下さい。
3. 次に、違う機種の敵機を、【増やす】(【More】)、または、【決　定】(【Enough】)のどちらかを選んで下さい。
   【増やす】を選択した場合は、1番に戻り、同じ様に選択して下さい。
4. 【決　定】を選択した場合は、【5,000】～【35,000】のどれかをクリックして下さい。“敵機の出現高度”を選択します。
5. 敵機のパイロットレベルを決めます、【ルーキー】(【Rookie】(初級))、【ベテラン】(【Veteran】(中級))、【エース】(【Ace】(上級))の中から選択して下さい。
6. すべてを確認し、間違いがなければ【決　定】(【Accept】)を選択し、訓練開始です。メインメニューへ戻るには、【やめる】(【Cancel】)を、ひとつ前の項目に戻るには、【戻る】(【Backup】)を選択して下さい。
   兵器搭載画面で兵器を搭載してから、“出撃”(Fly Mission)を選択すると訓練が始まります。

注)初めてプレイされる方は、戦闘飛行訓練の章を参照して下さい。

●3Dオブジェクト(View Objects)

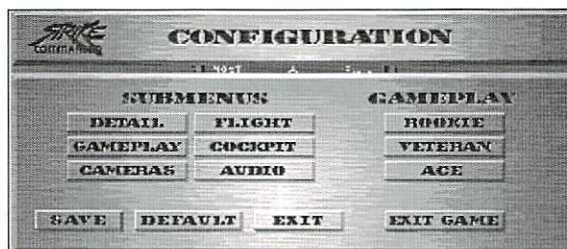
ストライクコマンダーで登場する航空機、地上物、船舶などを様々な角度、縮尺で3-D映像で楽しむことができます。【3D オブジェクト】(【View Objects】)を選択すると、画面上でF-16が回転しています。違う方向に回転させるには、【回　転】(【Rotate】)で回転させたい方向の矢印を右クリックします。回転をとめるには左クリックして下さい。【拡大/縮小】(【Distance】)の上矢印【↑】を選択すると縮小、下矢印【↓】を選択すると拡大します。映像を切り替えるには、左下の【名称】を左クリックして下さい。(右クリックで前の映像に戻ります)

●任務達成について・・・・

出撃前の任務説明をよく聞き、撃墜するもの、破壊するものを確認して下さい。出撃し、標的を破壊したときには、仲間から“標的を破壊した!”(Target Destroy)と通信が入ります。その任務の標的すべてを撃破したときには、“任務達成”(Mission accomplish)と通信が入りますので、基地へ帰投して下さい(通信が入るのは、僚機がいるときだけです!)。任務を達成せずに基地に帰投すると、報酬は得られません。
また、任務遂行中に撃墜されたり、脱出した場合は、ゲーム終了にはならず、何度でもやり直す事ができます。
しかし、Wildcatsの運営資金がなくなった時点でゲームは終了となってしまいますので注意して下さい。

☆コンフィグレーション

コクピットに座っているときに[Alt]+[O]を押して下さい。画像、サウンド、操縦方法などを細かく設定できます。

Option Screens Screen

●コンフィグレーション（Configuration）

オプション設定ボタンが表示されます。マウスで変更するボタンをクリックして下さい。ボタンが押されている場合、そのオプションはすでに設定されています（オンの状態）。また、押されていない場合は、そのオプションは設定されていません（オフの状態）。ゲームをやり直すと、初期設定（Default）に戻ってしまいますので、変更したら【セーブ】（【Save】）してから【戻る】（【Exit】）でゲームに戻ることをおすすめします。

●ゲームプレイ（GAMEPLAY）

- **【ルーキー】**（【Rookie】）、**【ベテラン】**（【Veteran】）、**【エース】**（【Ace】）：
  基本的な3段階のコンフィグレーションの設定にする。
- **【セーブ】**（【Save】）： 変更したコンフィグレーションをセーブする。セーブ後は、ゲームを再スタートしても前回と同じ設定です。
- **【初期設定】**（【Default】）： コンフィグレーション設定を初期設定に戻す。
- **【戻る】**（【Exit】）： コンフィグレーション（Configuration）から抜ける。
- **【やめる】**（【Exit Game】）： ゲームを終了する。
- **【再スタート】**（【Restart】）：ゲームを中断して、任務を離陸からやり直す。
- **【基地へ戻る】**（【Abort】）： ゲームを中断して基地に戻り、任務をやり直す。（訓練中は、メインメニューへ戻る）
- **【コンティニュー】**（【Continue】）：
  現在遂行してる任務を放棄して次の任務に進む。(訓練中は、メインメニューに戻る)
- **【戻る】**（【Exit】）： コンフィグレーション（Configuration）に戻る。

●サブメニュー（Submenus）

●【ディテイル】（【Detail】）

このゲームは、ご使用の機種に合わせて自動的にディテイルを設定します。ディテイル画面を開くと以下のメニューが表示されますので、中央の表示画面を参考に設定を行って下さい。ボタンが押されていれば“オン”の状態、押されていなければ“オフ”の状態です。

■地形（Terrain）

- 【陰影】（【Gouraud】）　地形の滑らかな影
- 【境界線】（【Transition】）　地形の境界（例：海と陸、山と平地）
- 【森林】（【Interest】）　木立ち、地層
- 【川】（【Rivers】）　川
- 【野原】（【Fields】）　野原、野原の切れ目
- 【街】（【Cities】）　都市、街
- 【滑走路】（【Runways】）　道路、滑走路の表示

■オブジェクト（Object）

- 【陰影】（【Gouraud】）　航空機や他の物の影
- 【テクスチャー】（【Texture】）　航空機や他の物の表示
  【Hi】-【Lo】　基本的な3段階のディテイルを設定できる。
- ヘイジング（Hazing）　遠方がかすんでみえるレベルを設定できる。近く（Near）は視界が悪く、遠く（Far）は視界が良く遠くまで見える。

●【難易度】（【Gameplay】）

ゲームの難易度を設定します。

- 【弾数無限】（【Unlimited Ammo】）搭載兵器の弾数を無限にする。
- 【命中率アップ】（【Easy Gun Hits】）兵器の命中率を上げる（当たりやすくする）。

■敵パイロットレベル（Enemy Intelligence）敵のパイロットレベルを設定する。

●【カメラ】（【Cameras】）

自機には各種のカメラが装備されています。

- 【オートスィッチ】（【Auto Switching】）
  各種のカメラ映像を見ているとき、敵機に攻撃されたり、地上に激突しそうになると映像が自動的にコクピット映像へ切り換わります。

・【ウェポンカメラ】（【Weapon Camera】）

ウェポンカメラ（Weapon Camera）を回す。オンの場合、兵器発射後、兵器を追跡した映像へ自動的に切り換わります。

・【ヴィクティムビュー】（【Victim View】）

破壊確認カメラ（Victim Camera）を回す。オンの場合、発射した兵器が標的に命中すると、自動的に切り換わります。

・【ガンカメラで地表表示】（【Terrain In Gun Camera】）

ガン・カメラに地形を写す。倍率はさがりますが、敵を確認しやすくなります。

・【ウインドウサイズ】（【WINDOW SIZE】）

LARG（大）、EMEDIUM（中）、SMALL（小）の3つのサイズがあり小さくすると表示スピードが上がります。

●【操縦法】（【Flight】）

自機の操縦方法を設定します。

■操縦方法（Flight Control）　自機の操作方法を設定します。キーボード、マウス、ジョイスティック、スラストマスターの中から選択して下さい。

■パンニング操作方法（Panning Control）

コクピットから回りを見るときの操作方法を設定します。この設定を操縦方法と同じ操作方法にすると、自機を傾けるたびに視点が変わってしまい操縦しずらくなりますので、操縦方法と違う操作方法に選択して下さい。ただし、スラストマスターをお使いの方は、操縦方法（Flight Control）、パンニング操作方法、両方ともスラストマスターを選択して下さい。【なし】（【None】）を選択すると、パンニング操作方法を使用しない事になります。

・【衝　突】（【Mid-Air Collisions】）

ドックファイトの最中に自機が味方機、敵機に衝突しないようにします。

・【イージーランディング】（【Easy Landing】）

着陸時に、機体のぶれ、オバースピード、進入角度などがきつくても着陸できるようにします。

・【兵器表示】（【Show Weapons】）
戦闘機を外部から見たときに、搭載している兵器を表示します。
・【失　速】（【Stalls】）　オンのときに無理な操縦をすると失速します。

■ジョイスティック 感度設定（Joystick Calibration）

ジョイスティックの感度を設定します。

1.スティックを左上に傾け、トリガーを引きます。
2.スティックを右下に傾け、トリガーを引きます。
3.スティックを中央（ニュートラル）に合わせ、トリガーを引きます。

● 【コクピット】（【Cockpit】）

ヘッド・アップ・ディスプレイ（HUD）やコクピットの設定をします。

・【ラダー】（【Ladder】）　HUDにPitch Ladder（迎え角）を表示します。
・【テープ】（【Tapes】）　HUDに速度計と高度計の目盛を表示します。
・【自動捕捉】（【Auto Target】）
標的を自動的に捕捉します。
・【360° ターゲットロック】（【360° Targetlock】）
オンの時には、自機を中心に360° 標的を捕捉しつづけます。
・【スマート ターゲティング】（【Smart Targeting】）
味方機や、墜落中の敵機を捕捉します。
・【サン グレア】（【Sun Glare】）
太陽を見たときに視野が見えない（まぶしい）。
・【Gの影響】（【G Effects】）
Gの影響により、ブラックアウト、レッドアウトなどが起きます。
・【スマート レーダー】（【Smart Radar】）
レーダーで探知した物体を敵、味方、中立と区別してアイコンで表示します。詳しくは、マルチファンクションディスプレイ（MFD）の章を参照して下さい。
・【360° 対空レーダー】（【360° AA Radar】）
MFDで表示する対空レーダーを360°探知します。詳しくは、マルチファンクションディスプレイ（MFD）の章を参照して下さい。
・【レーダー警戒装置】（【Smart Raw Scope】）
レーダー警戒装置（TWI）を表示します。

●【サウンド】(【Audio】)

音楽、サウンドを設定します。

- ・【音　楽】(【Music】)　音楽(BGM)
- ・【サウンドFX】(【Sound FX】)　サウンド(効果音)
- ・【音　声】(【Speech】)　音声(通信)
- ・【デジタルFX】(【Digital FX】)　デジタルサウンド

●カメラビュー (Camera View)

ストライク・コマンダーでは、様々なカメラアングルでの映像を見る事ができます。最初は、慣れないと思いますがちょっとした練習で使いこなす事ができます。

[F1]　コクピット・カメラ(Cockpit Camera)
航空機に乗ってコクピットから前を見ている映像です。再び[F1]を押すと、HUDが拡大されて写しだされます。コクピットから、周りを見回す事ができます。(キーボード、ジョイスティック、マウス、スラストマスターの親指の部分)コンフィグレーションで、設定して下さい。(操縦法のパンニング操作方法を参照)

[F2]　**追跡カメラ**(Chase Camera)
自機の後方から追跡しながら見ている映像。

[F3]　**コクピット左方カメラ**(Left Cockpit Camera)
コクピットから左を見た映像。

[F4]　**コクピット右方カメラ**(Right Cockpit Camera)
コクピットから右を見た映像。

[F5]　**コクピット後方カメラ**(Back Cockpit Camera)
コクピットから後ろを見た映像。

[F6]　**外部カメラ**(External Camera)
外部から自機を見る映像です。[@]キーを押すと映像が拡大し、[[ ]キーを押すと縮小します。[F6]を2回以上押すと自機の周辺にいる航空機を敵味方関係なく、順番に見ていきます。[Ctrl]+[F6]を押すと自機周辺にある地上物を見る事ができます。

注)101英語キーボードをお使いの方は、[@]キーは[[ ]キーを[[ ]キーは、[ ]]キーをお使い下さい。

[F7]　**自機→標的機/標的機→自機画面**
捕捉している標的(航空機、地上物)を自機の位置(外部)から見ます。もう一度、[F7]を押すと捕捉している標的の位置(外部)から自機を見ることができます。

[F8]　ガン・カメラ

ガン・カメラMFDを表示します。詳しくは、MFDの章を参照して下さい。

[F9]　破壊確認カメラ（Victim Camera)

破壊確認カメラのオン/オフ。

[F10]　ウェポンカメラ（Weapon Camera)

ウェポンカメラのオン/オフ。

[Y]捕捉した標的を追跡する

標的を捕捉してから[Y]キーを押すとコクピットから自分の視界で標的を確認できます。自分の視界の中で光って見えるのが標的です。視界を戻すときは、再度[Y]キーを押して下さい。

☆WILDCATS BASE
(ワイルドキャッツ ベース)

西暦2011年。君が所属する傭兵部隊、Wildcatsは、トルコ共和国、イスタンブールに本拠地を構え、世界中の過酷な仕事を請け負っている。

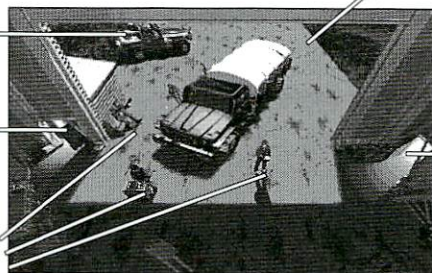
Hangar Option Screen

Truck (to Strike base) (also, Plane, for local missions)
輸送トラック（Strike base、またはほかの場所へ移動する）

Jeep (to Selim's)
ジープ（セリムに行く）

To Office(Ledger, Catalogs, Kill Board)
オフィスに行く（元帳、カタログ、戦績表）

To Barracks (Load or Save Game)
兵舎に入る（ロード、セーブができる）

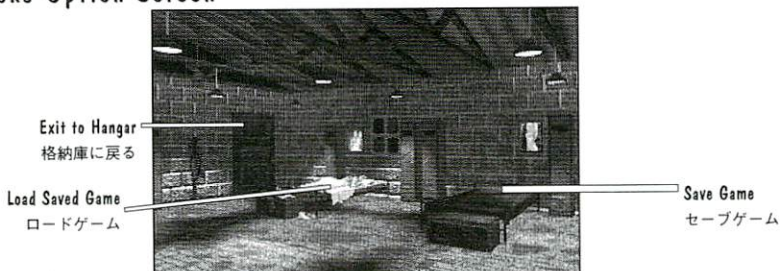
Wildcats you can talk with
話すことができる

●話しをする

格納庫にいるWildcatsのメンバーと話すことができます。話しかけるには、ポインタを人物に合わせてクリックします。彼らの会話には、任務内容や飛行方法などが含まれています。

会話はスキップすることができます。会話中に、[Enter]、[Spacebar]、右クリックすると次の画面にスキップします。また、会話を完全に終了させたい時は、[ESC]キーを押します。

■兵舎に入る（Enter Barracks）

●ロード、セーブ方法 (Loading and Saving Games)

Wildcats Baseで兵舎(Barrack) に入ると、ゲームのセーブや、ロードを行うことができます。兵舎に入るには、格納庫の右側にあるドアをクリックします。

●ロードゲーム（Load Game）

兵舎の中でベッドに寝ているパイロットがいます。彼女にポインタを合わせてクリックして下さい。画面にセーブファイルのリストが表示されますので、ロードしたいファイル名を選択して【ロード】(【Load】)ボタンをクリックするか、[ENTER]キーを押して下さい。【戻る】（【Cancel】）ボタンをクリックすると、兵舎に戻ることができます。

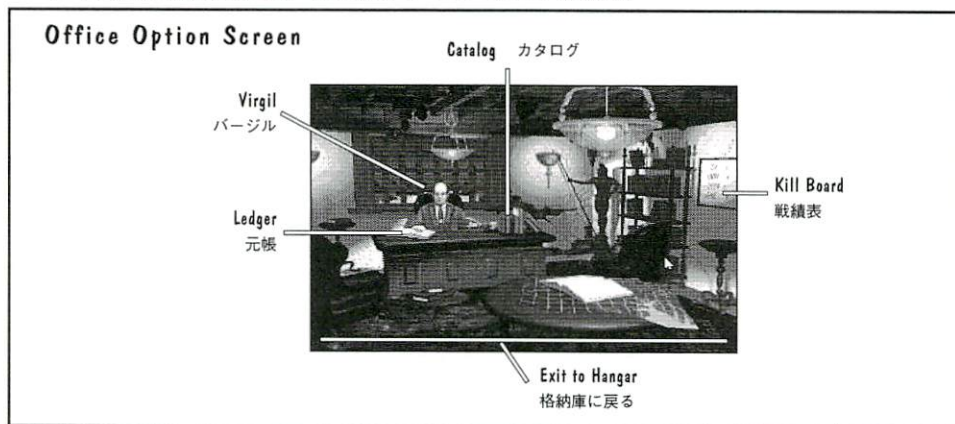
注）インストール時にインストールB（Partial installation）を使用した場合、セーブファイルをロードするたびにマップを書きにいきますので、少々時間がかかります。

●セーブゲーム（Save Game）

任務を達成し、帰投するたびに、セーブしておくことをおすすめします。誰もいないベッドをクリックするとセーブウィンドウが表示されます。ゲームをセーブするには、セーブファイル名（アルファベット8文字)を入力し、[ENTER]キーを押します。前回セーブしたファイル名でセーブしたいときは、書き換えしたいファイル名を選択して、[ENTER]キーを押して下さい。【戻る】（【Cancel】）ボタンをクリックすると兵舎に戻ります。

【DOSに抜ける】（【Exit to DOS】）をクリックすると、ゲームを中止してDOSに抜けます。

■バージルのオフィスに入る (Enter Virgil's Office)

バージル・オフィス (Virgil's Office) の中では、バージル (Virgil) と話す、元帳 (Ledger) を読む、兵器を購入する、戦績表 (Kill board) を見る事ができます。オフィスに入るためには、左側のドアをクリックします。

●バージルと話す (Talk to Virgil)

バージルがデスクに座っているときにポインタを彼に合わせて、クリックするとWildcatsの最新財政情報を教えてくれます。バージルは、たまに部隊の財政に関して重要な情報を持っている事がありますので、ときどき会いに行くとよいでしょう。

●元帳を見る (Look at ledger)

バージルの机の左側の開いている本にポインタを合わせクリックすると、元帳 (Ledger) を見れます。最初のページは、Wildcatsの財政状態が記載されています。次のページには、兵器の残数が記載されています。

●カタログを見る (View Catalog)

最初は、スターンがWildcatsのために兵器を購入してくれるため、カタログ(Catalog)を使う必要はありません。カタログが使えるようになると、自分で使用する兵器を選択して購入することができます。バージルの右側に立てかけてある本にポインタを合わせてクリックすると、カタログを見ることができます。カタログが開いている画面が表示されたら、右上のページが折れているところをクリックすると次のページに進み、左上の折れているところをクリックすると前のページに戻ります。

●兵器を購入する (Order XXXXX)

カタログの右上に電卓が表示されます。その中に3行の数値が表示されています。上段から現在の持ち金、兵器の購入金額、残金で、兵器を購入するには、カタログの見開き1ページの中から購入したい兵器をクリックして下さい。最初から買いす

ぎはよくありません。その任務で使用する兵器を考え、無駄にならないよう購入して下さい。持ち金が無くなると、バージルがWildcats Baseを売りにだし、ゲームを続けることができなくなりますので注意して下さい。

●戦績表を見る（Look at Kill Board）

右側の壁に掛かっている白いボードにポインタを合わせクリックすると、戦績表（Kill Board）を見ることができます。戦績表には、Wildcatsのパイロット達の戦績（航空機の撃墜数、地上物の破壊数）が表示されています。この戦績を参考にして、僚機（Wingman）を必要とする任務のときに、連れていく人物を決めて下さい。

●ジープ（Jeep）

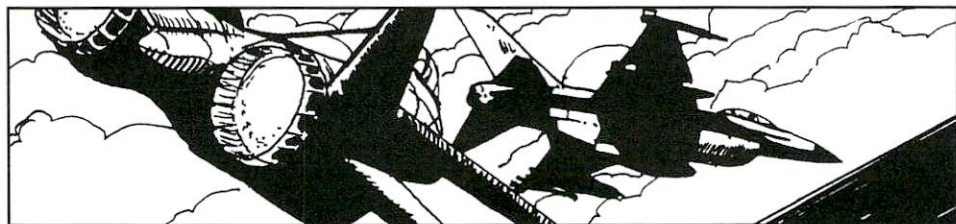
ジープが格納庫入口に駐車してあるとき、セリム（Selim）に行く事ができます。セリムのバーで、人々に出会ったり、パイロット達と会話したり、任務の依頼を受け取ったりできます。

●輸送トラック（Transport Truck）

異国の任務につくときは、Wildcats BaseからStrike Baseに移動します。任務で使用するStrike Baseは、会計士のバージルが任務地の近くに準備します。異国での任務を受けると、格納庫の入り口に輸送トラックが停車しています。輸送トラックにポインタを合わせてクリックすると、C-130でStrike Baseへ飛び立ちます。

●戦闘機（Fighter Plane）

任務を受けたときに、格納庫の入り口、または、テントの前にF-16が準備されますので、出撃準備を行い、"出撃"(Fly Mission)にポインタを合わせてクリックして下さい。今回の任務説明（Briefing）と飛行プランを指示されます。1度しか、教えてくれませんので聞き逃さ無いようにして下さい。

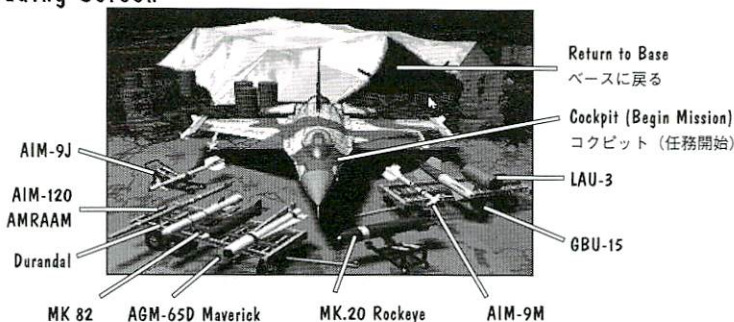
任務説明が終了後、兵器搭載画面に進みます。

☆兵器搭載画面（Load Weapons）

兵器搭載画面で、任務に応じた兵器を搭載します。

●兵器の搭載（To Load Weapons）

搭載したい兵器を左クリックしてください。両翼に一つずつペアーで装備されます。

●武装解除（To Remove Weapons）

解除したい搭載兵器をクリックするか、解除したい搭載兵器と同じ兵器を右クリックして下さい。搭載の時と同様にペアーで解除されます。

●搭載兵器の限界（Loadout Limitations）

戦闘機には、兵器を搭載するために計8ヶ所のHardpointがあります。Hardpointのタイプによって搭載可能な兵器が限定されます。両翼の先端のレールにはAIM-9J、AIM-9Mのどちらかを搭載することができます。両翼の下のLight Hardpointに搭載できるのは、空対空ミサイルだけです（サイドワインダーかアムラーム）。両翼の中央にあるMedium Hardpointには、使い方が最も豊富で空対空ミサイル、空対地ミサイルを両方搭載する事ができます。Medium Hardpointに搭載できるのは、

- **アムラーム**（AMRAAM）　2発
- **スマート爆弾**（GBU-15E）　1発
- **ロケットポッド**（LAU-3）　2発
- **サイドワインダー**（Sidewinder）（AIM-9J／AIM-9M）　1発
- **マーベリック**（Maverick）　3発
- **デュランダール**（Durandal）　3発
- **クラスター爆弾**（Mk20）　3発
- **500ポンド爆弾**（Mk82）　3発

最も胴体に近いHardpointは、Heavy Hardpointです。Heavy Hardpointは、Medium Hardpointでは、搭載できない空対地ミサイルを搭載する事ができます。

●基地に戻る（Returning To The Base）

兵器搭載画面から基地に戻りたい場合（元帳やカタログを読み忘れたり、任務説明を聞きなおしたいときなど）は、画面の上にある格納庫の入口を選択して下さい。基地に戻ってから、F-16を選択すると再び兵器搭載画面に戻ります。

●出撃する（Flying The Mission）

任務説明の内容を理解し、兵器搭載を行い、出撃準備が完了後、"出撃"（Fly Mission）を選択して出撃します。

☆STRIKE BASE

●テントに入る（Enter Tent）

テントは、Strike Baseで活動の中心になります。テントにポインタを合わせ、クリックすると中に入ります。テントは、兵舎、バージル オフィスと同じ機能を備えています。また、テントでリラックスしているWildcatsのパイロット達から、現地情報、飛行情報、任務報告などを聞く事ができます。

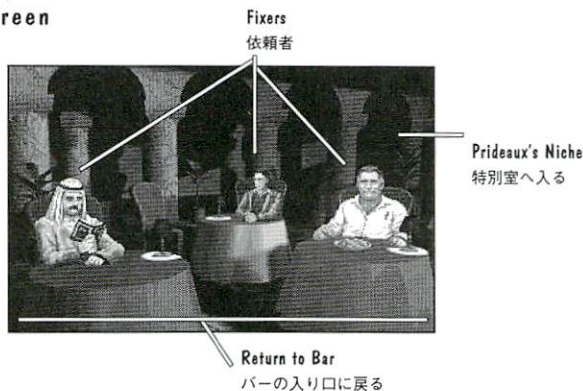
●オフィスに入る（Enter Office）

小さなオフィスを備えたStrike Baseがいくつかあります。そこには、Wildcatsのパイロット達がいます。彼らは、うまく任務をこなす方法や、戦術のヒントを教えてくれます。彼らに、話しかけるにはポインタを合わせてクリックします。会話の途中でやめたいときは、[ESC]キーを押して下さい。

●戦闘機（Fighter Plane）

Strike Baseでの出撃準備が整ったら、"出撃"（Fly Mission)にポインタを合わせクリックして下さい。任務説明を受け、任務に適した兵器を戦闘機に搭載し、コクピットをクリックして出撃します。出撃方法はWildcats Baseと同じです。

●輸送トラック（Transport Truck）

任務を終え、Strike Baseに帰投すると、テントの外に輸送トラックが停車しています。停車している輸送トラックをクリックしてWildcats Baseに戻って下さい。

☆セリム（Selim's）

●バー（Bar）

セリム（Selim）を訪れ、中に入るとバー（Bar）があります。バーにWildcatsの仲間がいる場合があります。彼らは、任務についての情報を持っているかもしれないので、話せる機会があったら話しかけたほうがよいでしょう。

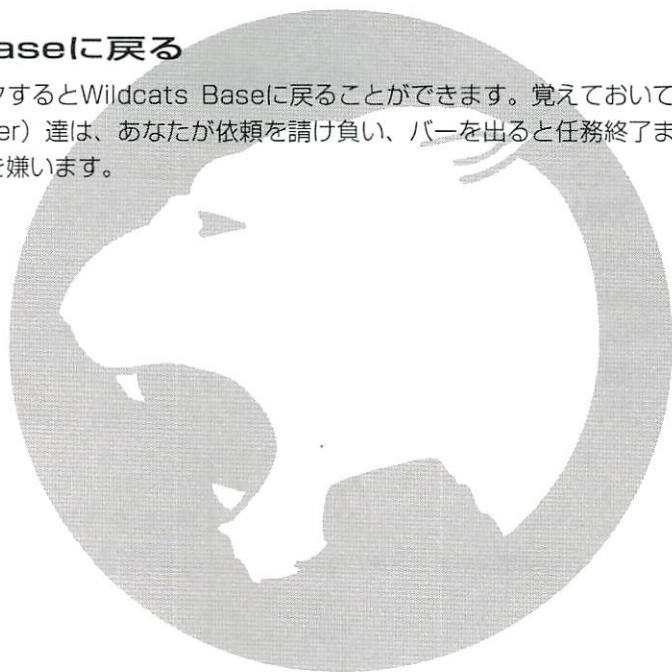
●メインルーム（The Main Room）

バーの右奥をクリックすると、メインルーム（Mission Pool）に入ります。そこで、依頼者に会うことができます。依頼者が持っている情報を聞くためには、彼らが座っているテーブルをクリックします。また、依頼者達は任務を依頼するため、任務内容と報酬金額を教えてくれますので、あなたの返事次第で任務を引き受ける事ができます。依頼者が“依頼を受けてくれるか？”と手を差し伸べてきますので、受けるときは“依頼を受ける”（Accept Mission）をクリックし、受けたくないときは“依頼を断る”（Reject Mission）をクリックして下さい。
依頼者が2人以上いる場合があります。依頼者達は、それぞれ違う任務の依頼を持っていますので、任務内容と報酬金額を聞き、条件の良いところの依頼を受けて下さい。依頼者が2人以上いた場合に、誰かの依頼を受けてしまうと、ほかの依頼者は話しをしてくれなくなりますので注意して下さい。報酬金額が高いほど任務内容が困難です。

●プリデュークスの特別室（Prideaux's Niche）

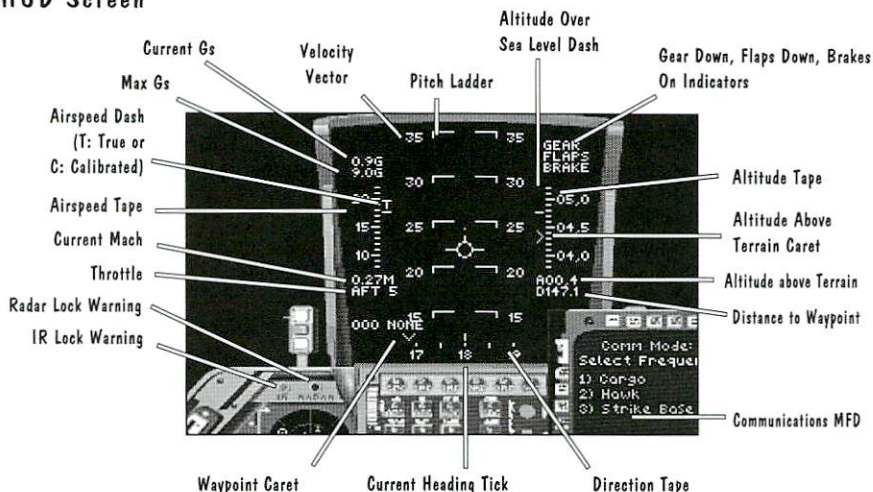
ジャン・ポール プリデュークス（Jean-Paul Prideaux）は、傭兵部隊「ジャッカル（Jackal）」の司令官です。彼は、お客の影に隠れた右奥の特別席にときどきいます。彼と会いたいときは、右側のプリデュークスの特別室（Prideaux's Niche）をクリックして下さい。

●Wildcats Baseに戻る

左側のドアをクリックするとWildcats Baseに戻ることができます。覚えておいて下さい、依頼者（Fixer）達は、あなたが依頼を請け負い、バーを出ると任務終了まであなたと話すことを嫌います。

☆コクピットの計器盤 (Cockpit Instruments)

コクピットの計器は、操縦しやすいように、わかりやすく配置されています。

●ヘッド・アップ・ディスプレイ（HUD）

F-16には、大きなヘッド・アップ・ディスプレイ（Heads-Up-Display）が装備されています。HUDは、操縦士の目の前にとりつけられたガラス板で、戦闘や飛行に重要な情報が表示されます。

速度計

Airspeed Tape　　速度計の目盛。
Airspeed Dash　　現在の対気飛行速度。
Current Mach　　現在の飛行速度Mach（音速）。

出力計

Throttle　　現在のスロットルの位置。10段階あります。
MIL1～5（ミリタリー）、
AFT1～5（アフターバーナー）、
エンジンカット[半角/全角]キー

注）101英語キーボードをお使いの方は、[~]キーをお使い下さい。

高度計

Altitude Tape　高度計の目盛。

Altitude Over Sea Level Dash
現在の高度。(海抜/フィート例:05,5=5,500フィート)

Altitude Above Terrain Caret
自機の真下にある地形の高さを表しているマークです。自分のいる高度とマークが重なると地面（山など）に激突することになります。

Altitude Above Terrain
地表（山など）から自機までの高度を表示します。

方位計

Direction Tape　方位計。

Current Heading Tick
現在どの方角を向いているかを表示します。北を0°として上から見て右回りの角度で表示します。
（真ん中の値が向いている方角）

Waypoint Caret　目的地がどの方角にあるかを表しているマーク。

角度計

Pitch Ladder　自機の傾きを表示します。進行方向に対する前後の傾きをPitch（迎え角)、左右の傾きをRoll（傾斜度）と言います。

Velocity Vector　水平飛行を0°とした時の上昇と下降の角度を表示します。目盛りは 5°刻みで表示され、下降のときはPitch Ladderが点線で表示されます。

G計

Current Gs　現在かかっているGを表示します。この値がMax Gsを越えるとBlackout（+Gの時)、Redout（-Gの時）になります。

Max Gs　耐えられる最大のG。

警告ランプ

Radar Lock Warning　敵のレーダー誘導ミサイルに追尾されているとこのランプが点灯します。

IR Lock Warning　敵の赤外線誘導ミサイルに追尾されているとこのランプが点灯します。

その他の表示

Communications MFD

[C]キーを押すと味方機と通信することができます。
（詳しくは、MFDの章を参照して下さい。）

Gear

車輪（Gear）が降りているときに表示されます。[L]キーを押して、車輪の上げ／下げを行います。

Flaps

フラップが下りているときに表示されます。Flaps（フラップ）を下ろすと揚力が増し、スピードを落として飛行できます。[F]キーを押して、フラップの上げ／下げを行います。

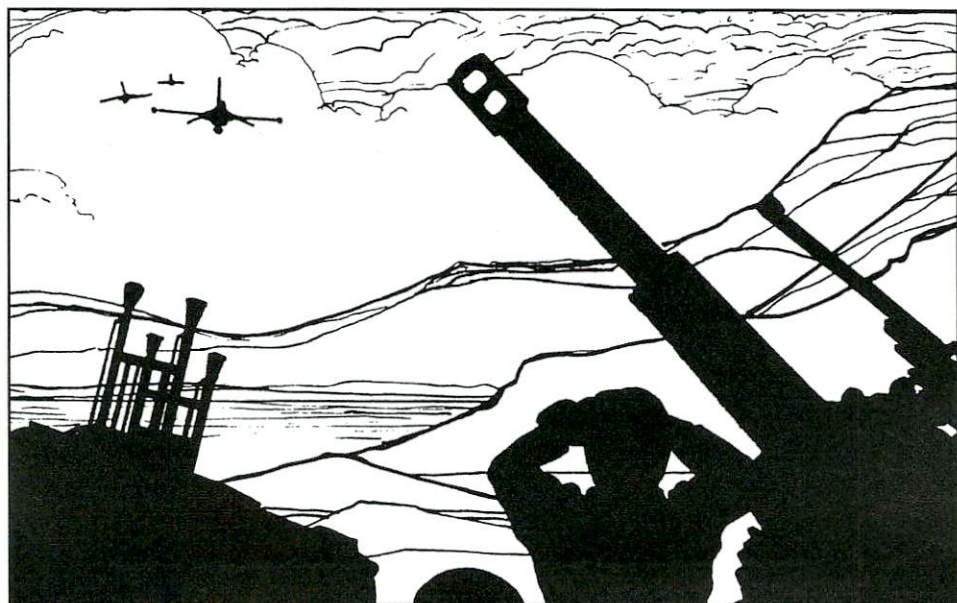
Brake

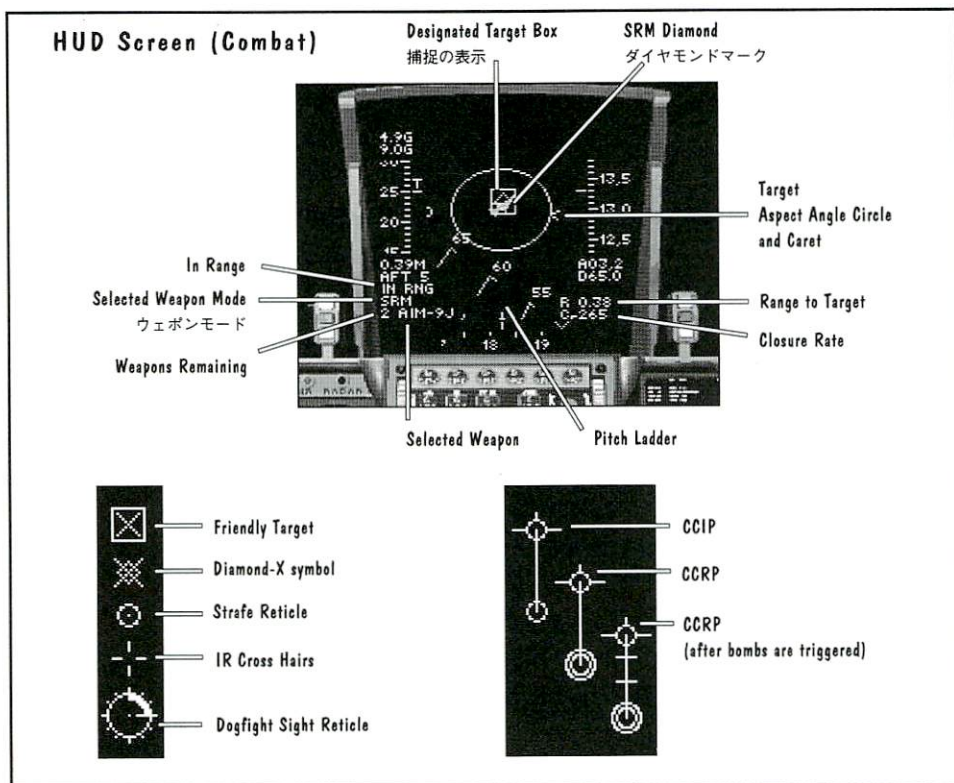
エアブレーキ、ホイールブレーキをかけているときに表示されます。[B]キーを押して、ブレーキのオン／オフを行います。

Distannce To Waypoint

ナビゲイションマップで選択している目的地（Waypoint）までの距離を表示します。

燃料切れ警告HUDの中央に“FUEL”と表示されたら、燃料の残量が少ないという警告です。なるべく、スロットルを下げ、低燃費で目的地まで飛行して下さい。

ストール警告HUDの中央に“STALL”と表示されたら、現在自機は失速しています。スロットルを最大まで上げ、機首を下げて下さい。

☆HUD ウェポンモード (HUD Weapon Modes)

HUDの最も重要な機能は、この兵器システムです。HUDには、7つのウェポンモード（照準器）があります。
ウェポンモードを切り替えるには、[W]（選択兵器切替）キーを使います。

ウェポンモードの種類	ウェポンモード表示	
1.・ドッグファイト	"DGFT"	20mmバルカン砲
2.・ショートレンジ ミサイル	"SRM"	AIM-9J 、AIM-9M
3.・ミディアムレンジ ミサイル	"MRM"	AIM-120（アムラーム）
4.・ストラフ（Strafe）	"STRF"	20mm バルカン砲、 LAU-3（ロケットポッド）
5.・赤外線（I-R）	"IR"	AGM-65D（マーベリック） GBU-15E（スマート爆弾）
6.・CCIP	"CCIP"	Mk82、Mk20
7.・CCRP	"CCRP"	Mk82、Mk20、デュランダール

なお、ウェポンモードで、[G]キーを押すと、ACM (Air Combat Maneuvering) モードになります。これは空中戦のためのモードで、このモードになっているときは対空兵器 (DGFT、SRM、MRMモード) だけしか選択できません。

●標的までの距離 (Range To Target)

戦闘体制に入り、標的を捕捉するとHUDの右下の表示が変わります。"R" が表示されているところに自機から捕捉した標的までの距離 (Miles) を表示します。標的を捕捉していないと表示されません。

●標的の速度 (Closure Rate)

標的までの距離 (Range To Target) と同時に表示されます。"C" と表示されているところに標的の速度 (単位=ノット、1ノット=1852m/h) を表示します。

●選択兵器 (Selected Weapon) と兵器残数 (Weapon Remaining)

HUDの左下の1番下に現在選択している兵器名と残りの弾数が表示されます。兵器の弾数が無い場合は何も表示されません。

●有効射程距離表示 (In-Range Indicator)

HUDの左下に "IN RNG" と表示されたら、標的が選択兵器の有効射程距離に入ったことを表します。

1. **ドッグファイトモード** (Dogfight) "DGFT"
   20mmバルカン砲を選択すると、HUDの中央に、ドッグファイト・サイト (周りに等間隔の印の付いた円) が表示されます。印一つが1000feetを表し、敵機との距離がわかるようになっています。なお、バルカン砲が最も効果的な距離は、6000feetです。また、このモードのときは、敵との相対速度を0に近づける事が重要です。

2. **ショートレンジ ミサイルモード** (Short Range Missile) "SRM"
   赤外線誘導ミサイル (AIM-9J、AIM-9M) を選択すると、HUDの中を移動するダイヤモンドマークと、中央に固定した円が表示されます。ダイヤモンドマークは、ミサイルの探知機の向きを表しています。また、中央の円の縁についている "<" マークは、標的の見かけ上の角度をあらわしていて、"<" マークが円の下にあるとき標的は自機から見て正面を向いており、右にあるときは標的が右向きに自機を横切っている事を意味します。標的を捕捉したときは、HUD上で標的に四角いマークが重なって表示されます。ミサイルが発射できる状態になったとき (Lock Onしたとき)、この四角のなかにダイヤモンドマークが点滅して表示されます。この状態の時に、ミサイルを発射すると、ミサイルは標的を自動的に追尾し、撃墜します。SRM選択時に、正面から向かって来る標的をLock Onすることは難しいので、標的の背後からLock Onしたほうが賢明です。

3.ミディアムレンジ ミサイル（Medium Range Missile）"MRM"

レーダー誘導ミサイル（AIM-120）を選択した場合、HUDの基本的な表示はSRMモードと同じですが、ダイヤモンドマークは、表示されません。標的を捕捉した時点で、兵器を発射して下さい。また、捕捉さえしていれば、標的がどのような位置にいてもミサイルは標的を自動追尾し、撃墜します。

4.ストラフ・モード（Straf Mode）"STRF"

20mmバルカン砲、または、LAU-3（ロケットポッド）を選択した場合、地上標的物にHUDの中央に表示される円を重ねて、トリガーを引き、攻撃します。
一般的に20mmバルカン砲での地上攻撃は効果的ではなく、最後の手段として用いられています。

5.赤外線モード（Infrared Mode）"I-R"

空対地誘導ミサイル（GBU-15E、AGM-65D）を選択した場合、[T]キーを押し、地上物をLock Onしてミサイルを発射すると、ミサイルは地上物を追尾して、破壊します。

6.Continuously Computed Impact Point "CCIP"

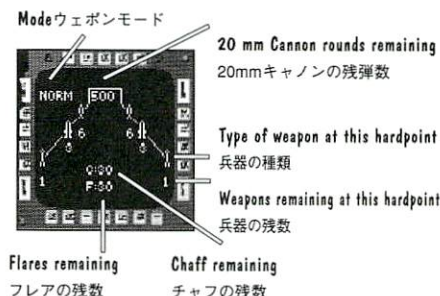
空対地爆弾（Mk-20、Mk-82）を選択すると、迎え角計の円から、線（フォール・ライン）が伸び、その先端には円（デス・ドット）が表示されます。フォール・ラインは、爆弾投下時の落下経路を表し、デス・ドットは着弾点を表しています。従って、地上物を破壊するにはデス・ドットを地上物に重ねて爆弾を投下すれば良いわけです。
CCIPでの空対地攻撃は、水平飛行中に投下した場合に、最大の効力を発揮します。それは、コンピュータが地上物の位置ではなく、自機に近い箇所の高度データから着弾点を計算するからです。従って、水平飛行中でないときに投下した場合、着弾点の指示が不正確なものとなりますので、正確に着弾しません。

7.Coutinuously Computed Release Point（CCRP）

空対地爆弾（Mk-20、Mk-82、デュランダール）を選択した場合、HUDの表示は基本的にCCIPモードと変わりませんが、デス・ドットが二重の円で表されています。デス・ドットが地上物に重なったとき、トリガーを引くとその時点で爆弾は投下されず、フォールラインに高さを表す短い横線が入り、投下の準備が整ったことを表します。その後、目標地点に爆弾が着弾する位置まで進むと、自動的に爆弾を投下します。このとき、決定してから投下されるまで、機体をそのままの角度で維持しなければなりません。
CCRPでの空対地攻撃は、着弾点の状態から高度を計算し、自動的に投下するため、CCIPよりは命中率が高くなります。

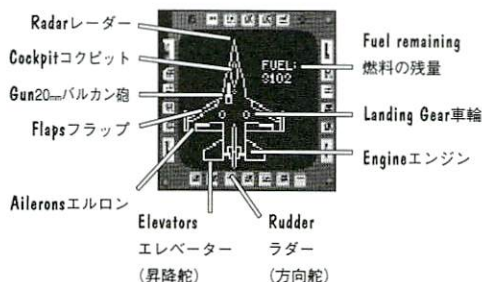
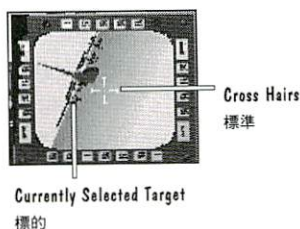
☆マルチ・ファンクション・ディスプレイ（MFD）

コクピットでは、2つのマルチファンクションディスプレイ（Multi-Function-Display）で、様々な情報を見ることができます。間違えて表示した場合は、[ESC]キーを押すとキャンセルできます。

●ウェポンディスプレイ（Weapons Display）

[W]キーを押すとウェポンディスプレイを呼び出すことができます。現在、選択されている兵器が四角で囲まれており、使用する兵器を変えるには、[W]キーを数回押します。翼の端から中央の兵器へと順に選択されます。

●ダメージディスプレイ（Damage Display）

[D]キーを押すとF-16を真上から見た画面のダメージディスプレイを呼び出すことができます。破壊されたシステムは、赤く点灯します。着陸する前は、このディスプレイを使って車輪をチェックして下さい。もし、着陸が出来ないときは安全な場所で脱出した方が良いでしょう。ディスプレイの右上には、FUEL（燃料の残量）が表示されていますので、ときどき確認して下さい。

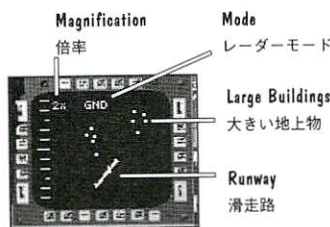
Radarレーダー
Cockpitコクピット
Gun20mmバルカン砲
Flapsフラップ
Aileronsエルロン
Elevators
エレベーター
（昇降舵）
Rudder
ラダー
（方向舵）
Fuel remaining
燃料の残量
Landing Gear車輪
Engineエンジン
FUEL:
3102

●ガン カメラ（Gun Camera View）

[F8]キーを押すとガン カメラによって、現在の標的が映しだされます。標的との距離が15,000feetを越えると、カメラの視界から外れます。ガン･カメラは、DGFTモードのときなど、敵機と味方機などが入り混ざっているときに標的を追尾して映像を送ってくれるので、有効的です。

●通信ＭＦＤ（Communication Screen）

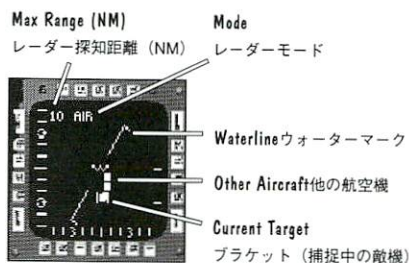
通信MFDでは、他の仲間と情報交換（会話）することができます。[C]キーを押すと、通信MFDが開きます。最初に、だれと通信するかを決めます（Wildcats Base、僚機など）。名前の左にある番号を押して選択します。次に、通信する項目を選択して下さい。仲間から返答が返ってきます。

注）通信ＭＦＤが開いている最中に、スロットルの操作はできません。

●空対地レーダー（Air-To-Ground Radar）

空対地レーダーは、地上物を探知するレーダーです（滑走路も含む）。スクリーンの上の方が自機の前方にあたり、下の方にくるほど近づいてきます。このディスプレイは倍率を上げることができ、[@]キーが拡大、[[ ]キーが縮小で、2倍、4倍、8倍、16倍、32倍まで倍率を上げることができます。

注）101英語キーボードをお使いの方は、[@]→[[ ]キーを[[ ]→[ ]]キーをお使い下さい。

●空対空レーダー（Air-To-Air Radar)

Multiple Target Tracking Mode

MFDの空対空レーダーの初期設定は、Multiple Target Tracking Modeになっています。このモードは、すべての標的を四角いシグナルで表示します。四角いシグナルがスクリーンの下の方に近づいてきたら、自機に近づいてきていることを意味します。

Targeting Mode

MFDレーダーは、捕捉しているときに標的をブラケット（|■|）で表示します。

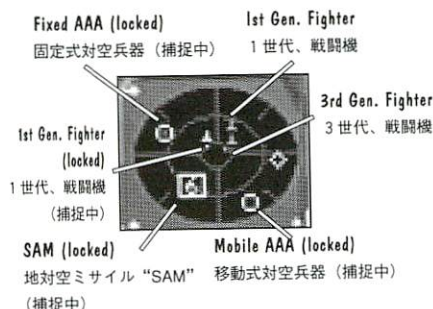
Single Target Tracking Mode（SST Mode)

このモードは、周りの航空機をレーダーに映さずに捕捉した標的1機だけをレーダーに映しだします。表示されているダイヤモンドアイコンが捕捉した標的機です。スクリーンの右下に3つの数値が表示されます。上から、標的機の進路方向、標的機の速度(ノット)、自機から見た標的機の角度で、STT Modeも標的機を撃墜したかどうかを常に表示し、その際にはダイヤモンドアイコンは輪郭だけの表示に変わります。

空対空レーダーは80、40、20、10海里の4つの倍率での表示が可能です。倍率変更は、拡大を[[ ]キーで、縮小を[ ]]キーで倍率を変更して下さい。またMFDの表示されている、“W”の表示を挟んで左右に伸びる直線は、ウォーターマークと呼ばれるもので自機の傾斜度を表しています。

コンフィグレーションで、スマートレーダー（Smart Radar）がオンになっている場合MFDは、表示する物が、敵、味方、どちらにも属さない中立であることを、それぞれ違う形で区別して表示します。そのとき、中立である場合は円形、敵であるときは四角形、味方であるときは三角形で表示され、それぞれ、墜落中は各々の形の輪郭線のみとなって表示されます。

コンフィグレーションで、360°空対空レーダー（360° AA Radar）がオンとなっている場合、MFDは自機の周りの全ての航空機を表示します。そのとき、スマートレーダーも、オン/オフに関らず作用します。このモードではスクリーンの中央に近ければ近いほど、その対象物が自機に接近していることを示しています。

●レーダー警戒装置（THREAT WARNIG INDICATOR）"TWIまたはRAW SCOPE"

TWIはHUDの左下に表示され、アンテナネットワークと信号解析コンピュータによって構成されています。この表示器は敵が放射しているレーダー波の方角、強さ、種類を識別し、アイコンの形状を変えて常時表示します。ディスプレイ上のアイコンは、自機を中心に敵機から放出されるレーダー波の方角、距離を表示しています。コンフィグレーションで、レーダー警戒装置（Smart RAW Scope）をオンにしてあると、敵の位置にかかわらずレーダー波の放射を探知する事ができます。

●対空でのレーダー表示（Aerial Threats）

TWIでも、敵との大まかな距離を知ることが可能です。航空機をディスプレイ上で発見したなら、この装置を用いて、それらを追跡する事もできます。この場合、敵機は三角形で表現されており、その下には1個から3個までのドットが表示されます。ドットの数は、自機が受けている、敵のレーダーの形式（Generation）を表すものです。ドットが1個だけ表示されている場合は、第1世代の非常に原始的なレーダーを搭載していることを示し、2個のときは第2世代レーダー、3個のときは最も進歩したレーダーを搭載している事を示しています。
また、空対空ミサイル（または、レーダー誘導地対空ミサイル）はダイヤモンド型で表示されます。

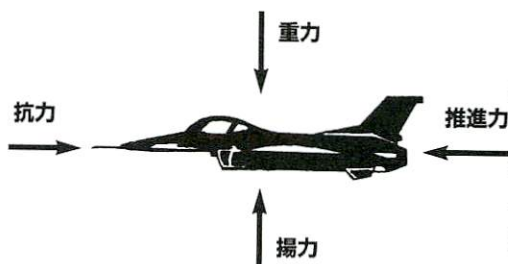
●対地でのレーダー表示（Ground Threats）

四角で囲まれた数字は地上に設置されたミサイルを表しています。この数値はそこに設置されている地対空ミサイルのタイプを示し、例えばSA-6ならば"6"というように表示します。また、円は機関砲を示します。円の中にドットが表示されている場合は、固定式地対空兵器で、ドットが表示されていない場合は、移動可能な地対空兵器である事を表しています。
移動可能な地対空兵器は、自機のレーダーが探しあてている間にも、さらに遠くへ移動してしまうことがある事を覚えておいたほうが良いでしょう。
アイコンの形に関らず、突然それが明るく表示されたときは、地対空兵器のレーダーに捕捉されている事を意味します。

●レーダー誘導ミサイル警告ランプと赤外線誘導ミサイル警告ランプ
(RADAR AND IR MISSILE WARNING LIGHTS)

コクピット内のTWIのすぐ上にランプが2つ並んでいます。右側の赤いランプがレーダー誘導ミサイル警告ランプ（Radar Missile Warning Lights）、左の黄色いランプが赤外線誘導ミサイル警告ランプ（I-R Missile Warning Lights）です。それぞれのミサイルが自機を追尾しているとき、このランプが点灯します。

☆飛　行

●航空力学

ストライクコマンダーは本物の大気の状態を正確に再現しています。そのため飛行機の物理学を理解しておくと役に立つでしょう。心配いりません。あなたは自分で思っている以上に物理学を知っているのです。パイロットにとって揚力、推進力、重力、抗力の4つが重要でしょう。

揚　力： 揚力は気流の上と翼の下に生み出される力です。平地での飛行では揚力は重力と対立し飛行機を地面から離陸させることになります。（もし飛行機が逆さまに飛んでいるなら、揚力は飛行機を地面に向けて押すでしょう）飛行機の動きが速ければ速いほど気流は速くなり、揚力は大きくなります。高度が高くなると空気が薄くなるため、どんなに速く動いても翼の上を空気が殆ど流れないため揚力は減ります。翼が大きいほど揚力も大きくなりますが、抗力も大きくなってしまいます。

推進力： 推進力は飛行機のエンジンによって及ぼされる力です。この力を飛行機の重量で割った比が推力比です。推力比が１より大きければ垂直上昇が可能となります。

重　力： 重力は飛行機が地面に向かって引かれる力です。通常揚力によって打ち消されれ、もし飛行機がまっすぐ水平に飛んでいるならば揚力と重力がつりあっています。

抗　力： 抗力は飛行機と空気の摩擦によって発生する力です。ちょうど重力が揚力を妨害するように抗力は推進力を妨害します。この抗力と飛行機の推進力のバランスが最高速度を決定する事になります。揚力と同様に高度が上がると空気が薄くなるため抗力は減少、大きい翼を持ち大きな揚力を生じている飛行機は、広い表面領域を持つことで大きな抗力を受けることにな

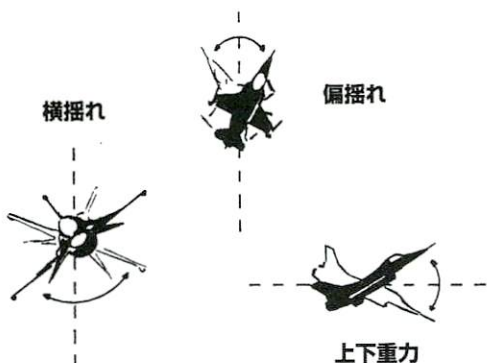
ります。大きな翼は小さな翼に比べてバンク（飛行機は旋回するときの傾斜）で大きな抗力を生み出します。従って大きな翼を持つ飛行機は旋回の際、小さな翼の飛行機より早くスピードを抑える傾向があります。また空対地兵器や降着装置、エアブレーキなどは非常に大きな抗力を発生させます。

上下重力、偏揺れ、横揺れ

飛行機は3つの方法、ピッチ（上下重力）、ヨー（偏揺れ）、ロール（横揺れ）で操作する事が出来ます。

上下重力：飛行機が水平飛行しているとき操作スティック（ジョイスティック）を前後に動かして機首を上げ下げする事をいいます。

偏 揺 れ：方向舵キーを使うことで機首を横から横へ動かす事が出来ます。

横 揺 れ：ジョイスティックを右や左に動かすことにより、機首から尾部に走る仮想の軸で飛行機を回転させる事を言います。

G

Gとは海水面で静止した物にかかる、地球の重力によって生じる力の大きさです。2Gとは通常地面から引かれる力の2倍の力がかかっていることになります。戦闘機では通常で最大5G、空中戦などの特殊機動をおこなった際には瞬間的にそれ以上の力がかかる場合もあります。

Gは2つの型に分けられます。下に引く力のプラス、上に上げる力のマイナスです。プラスのGでは自分の体重が重くなったように感じることになります。このGは急旋回や上昇、飛行機から脱出したときに感じます。非常に大きなプラスのGは、脳や視神経の貧血を招き、色覚の減少や意識不明を引き起こます。

マイナスのGは脳や眼球に充血を起こし、最悪の場合、高血圧の人などでは血管の破裂を起こすことすらもあります。ストライクコマンダーでは大きなマイナスGが発生した場合、スクリーンが赤く（レッドアウト）なることになります。

成人は2、3秒ならばプラス8、9Gやマイナス2、3Gに耐えることが可能です。プラス5Gまでであれば2、3分は我慢できるでしょう。ちなみにF-16の射出座席は瞬間的にプラス30Gを発生します。プラス、マイナスのGに対する抵抗力の差により、多くのパイロットはややプラスやマイナスのGを好みます。

●飛行前のチェックリスト

飛行前には必ず、チェックリストを使ってチェックする習慣を持つべきです。地上でチェックを済ませておけば、敵機のいる空中でやることは少なくて済みます。

●あなたの武器が搭載されていることを確認する。
●ＨＵＤを使ってターゲティングモードで武器を選ぶ。
●カメラの視野を決め、開く。
●フラップとブレーキの確認する。
●レーダーの距離スケールを調節する。
●ＮＡＶ ＭＡＰをチェックし、目標エリアと方向を確認する。
目標にいたる途中の山並を確認し、アロウキーを使って自動操縦装置の目的地をスイッチしましょう。現在の目的地は地図上の白いテキストです。
●往復の燃料を計算する。
概算の方法としては、スタート時の燃料総計から10％を引き、2で割るという方法があります。たとえば最初に1000kg入っていたならば、100kgをひいて900kg、これを2で割って450kgとなります。この数値をよく記憶しておくようにしましょう。特務飛行の間は定期的に燃料水準をチェックすることです。いざというときに10％の蓄えがものをいうでしょう。
●オプションスクリーンをセットする。(4−9頁参照)

☆飛行法

●操縦装置

ストライクコマンダーはマウス、キーボード、ジョイスティックで操作する事が出来ます。さらにスラストマスターインターフェイスをサポートしています。オプションスクリーン（4ページ）の飛行メニューで、随時任意の操作装置を選択する事が可能となっています。

マウスコントロール

マウスを前進させると機首が下を向き、マウスを後退させると機首が上がります。マウスを左右に動かすと機首は左右に動きます。左ボタンのクリックで武器の発射となります。

キーボードコントロール

矢印キー（テンキーかメインキーボードのどちらか）で上下横揺れを操作します。

ジョイスティックコントロール

ジョイスティックはストライクコマンダーで使用する、最も理想的な操作機器です。スティックを引くと機首が上がり、スティックを押すと機首は下がります。スティックを左右に振ると機首も左右に動きます。

方向舵

[,] と [.] は飛行機の偏揺れをコントロールしています。[,] が左で、[.] が右であると覚えておくと良いでしょう。

スロットル

数字キーでエンジンスロットルのセットをコントロールします。1は20%の推進力を表し、5は100%のミリタリーパワー（アフターバーナーなしでのフルパワー）を表します。0から6ではアフターバーナーをセットします。例えば6ではアフターバーナーを使用し、ミリタリーパワープラス20%の出力を発生させています。
ダメージMFD（D）を止めて5でスロットルをセットして下さい。MFDの右上方で燃料を確認して下さい。必要なときは即座にアフターバーナーをパンチアップしましょう。燃料消費率に注意し、目的達成前に燃料を使い果たす事のないように。

☆演　習

離　陸

フラップを下ろし（F）、Bでブレーキをかけ、アフターバーナーを0にパンチアップします。飛行機が動き始めたらブレーキをはずし滑走を始めます。スピードが115から125ノットを示したらHUDの進度進路はゼロピッチラインの上を指します。これは旋回と呼ばれます。

一定の15から25度ピッチアングルになるように、ちょっとスティックを引きます。空中に浮いたのなら着陸装置とフラップを上げて下さい。あまり速く操作してはいけません。失速は死をもたらします。

（A）を押すことで自動離陸装置を使うことが出来ます。リラックスして飛行機の飛行を見ましょう。

上　昇

スティックを後ろに引くと機首は上がります。最初からあまり加速し過ぎると過剰なGがかかりグレイアウトを経験することになってしまいます。逆にゆっくり過ぎたり、ピッチアングルが大きすぎると失速してしまいます。最適の上昇角は450ノットぐらいで35度ぐらいが適当でしょう。

急降下

戦闘スピードから急降下するとマイナスのGがかかり、レッドアウトをしてしまいます。急降下の速度と角度はマイナス5Gに制限されています。機体を180度ひっくり返しコクピットを地面に向け、スティックを思いきり引っ張るという方法がベターでしょう。

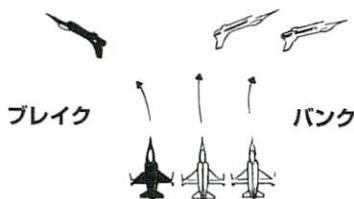
方向舵

方向舵は翼のレベルを維持したいときによく使われます。使用に最も適しているのは着陸時の最後の接近時か正確な攻撃時です。

回　転（ロール）

最も簡単な操作です。飛行機がまっすぐ水平に飛んでいるときには、スティックを左右にずっと動かすと機体は長い軸線の回りを回転します。自分の位置を確認するのにＨＵＤを使ってはいけません。ゆっくりと回転し、90度のポイントで回転を止めるようにしましょう。回転は敵を乱すのに最適です。

バンク

バンクとは左右に回転してから方向を変えるのにスティックを後ろに引っ張る事です。戦闘時の方向転換には殆どこれを使うことになります。

失　速

あらゆる航空機には共通の致命的な敵がいます。もしあなたが決定的角度をこえると翼は必要な気流を持てず、揚力を失われ、機体は落ち始めます。この状態を失速と呼びます。搭乗者は失神、あるいは正しい姿勢を維持できなくなります。失速することは自殺にも等しい行為です。地面に近づきすぎたならば、対気速度を回復する必要があります。

失速のきっかけは通常、急な方向転換や宙がえり、離陸、着陸時となっています。ゆっくり飛べば飛ぶほど失速の可能性は高まります。

失速からの回復

失速により地面に近づきすぎたら緊急脱出して下さい。近づき過ぎは失速の状況やパイロットの腕によって異なります。500フィート以下になったらベイルアウト（脱出）について考えましょう。でも、じっくり考えている時間はありません。

もし機首が上を向いたまま失速し始めたら、エンジンを切り、機首が速度方向に直線に動くのを待ちます。スロットルを0にパンチアップし、対気速度を120から125ノット程度にまで回復させます。そしてゆっくりとスティックを後ろに引っ張り、急降下を止めて下さい。地面に向かって失速を始めたらエンジンを掛けっぱなしにして、対気速度が戻るまで急降下します。そして水平飛行に戻ったのなら、姿勢を正します。

着　陸

最も簡単な方法は自動着陸装置を使うことです。基地の近くに戻ってAを押すだけです。しかしストライクコマンダーに慣れ、これではおもしろくないという人はマニュアルでの着陸に挑戦してみましょう。

まずダメージMFDをチェックし、着陸装置が無傷であることを確認します。次に水平飛行で滑走路から2海里のあたりにまで接近します。滑走路の端では既に目標を定めておきます。エンジンを切り、わずかに機首を上げるためにスティックをわずかに後ろに引っ張ります。目標はグライドパスの端で滑走路に乗り、車輪が接触しそうになった時に、もう少し機首を上げてスロットルをカット、停止するまでブレーキを掛けます。確実にできるようになるまでは、トレーニングミッションエリアで練習したほうがよいでしょう。

☆空中戦術

●Basic Fighter Maneuver（BFM：戦闘機の操縦の基本）

BFM は速度と高度を調整しながら飛行機の位置をコントロールする基本的な動きです。防御体勢でも攻撃体勢でも飛べるようなりましょう。敵機の後ろに入りこみ、射撃するのが攻撃体勢のゴール、敵に後ろを取らせず、敵の射程外に逃げることが防御体勢のゴールです。

いつでも「スピードが命」という空中戦の基本的なルールを忘れないようにしましょう。どんな操縦でもスピードか高度、時には双方をロスします。操縦でスピードをロスしすぎると、操機で得た地の利を失うと同時に、敵があなたの意図を見通してしまえば有利なポジションで手柄をたてるチャンスも失います。

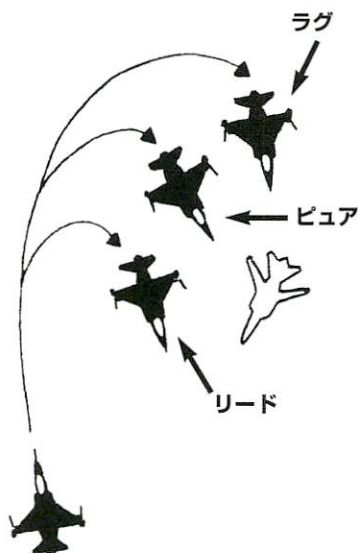
必要以上のスピードも致命的となります。最終速度が1000ノットを越えると、もう追撃体勢をとるために即座にターンする事もできません。旋回が終わる頃には他の方向に向かわなければなりません。早々に現場に着きたい時や逃げ去りたい時を除き、通常、初期のアプローチを500ノットを越える速度でおこなうことは分別のあるものとはいえません。

他の戦闘機を追撃していてあまりにも高速に接近しすぎると、ターゲットをオーバーシュートするはめになります。オーバーシュートは最悪です。というのも敵にとって射撃に最適な近接位置にあなたの機はいくからです。

この節でどのように操縦するかを述べます。しかし完璧なタイミングでそれをおこなうには練習と経験と高速な動きを相対的に判断できる能力が必要です。著名なエース達は操縦法を完璧に学び、すぐに自分のものとする事で、そして生き残る事で、そのタイミングを開発しました。そして君もまた…。

●Combat Geometry（戦闘幾何学）

ラグパースート、リードパースート、ピュアパースート

空中戦はほとんど敵機の位置の予想が主題となります。アプローチをかける前に、敵について幾つかの予想をたてておくと同時に、追撃の方法について幾つかの局面の解決法について決定を下す必要があります。「前」というのは射程距離に達する前です。BFMトレーニングでは追撃（パースート）という言葉は君の機体の鼻先が敵機の方向に向いている状態と定義します。ピュアパースートは敵にまっすぐ向かっている時のことを言います。たとえ君が敵機の正面にいようとも君の機が敵を目標としていれば追撃中です。君の機の鼻先が敵の背後を目標としていれば、君はラグパースートの状態にいます。敵機の後ろに回りたい時にはラグパースートを使いましょう。君の機が敵機の前を目標としていればリードパースートにいます。敵機との距離を詰める時や弾道に突っ込ませるのにリードパースートを使いましょう。

旋回半径

F-16はF-22を除いてゲーム中に表われる機体の中で最高の操縦性を誇ります。450ノットの対気速度で最小の旋回半径が得られます。このことはドッグファイトで重要な利点となります。F-16は旋回でのスピードの低下も世界中のどの機体よりも少ないのです。

ターゲットアスペクトアングル

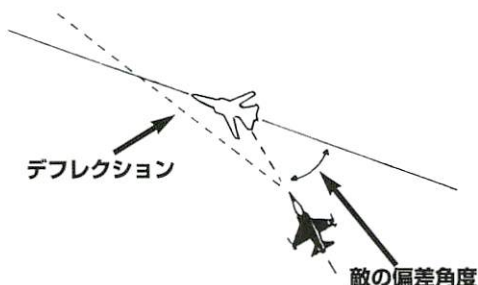
ターゲットアスペクトアングルは君の機体の先端と敵機の尾端とで計られます。このアングルは目標の真後ろから何度ずれているかを表わします。

デフレクション

射撃偏差（デフレクション）はダム投射物により目標を叩くのに必要な値です。偏差は通常、角度で計られます。この偏差が大きいと目標に命中させるのがより難しくなります。

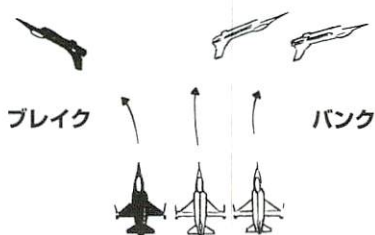
今までの定義では、すべての射撃はリードパースート体勢から行わないといけません。これは敵の来るべき位置に君の機体が向けられていることを意味します。一方、ラグパースートでは君の機体は目標の現在の位置に向けられています。

これでは確実に射撃は外れます。もしも君の現在の操縦がラグパースートなら、銃を使ってはいけません。またこれとは逆に君が銃撃にさらされ、敵から逃れるためにハードブレーキを引くことができれば、射撃偏差を大きくして狙いをそらせられるでしょう。

F-16では必要な偏差角度はレーダー連動のプレディクターガンサイトで自動的に計算されます。しかしそれを使う時には追撃角度が照準をずらすことを思い出すようにしましょう。

ドッグファイト時の操縦

君は生き残るという自信をもってドッグファイトに入るようしましょう。君の第一の目標は敵の後ろに自機を置く事、そして敵を吹き飛ばすまでそこに留まる事です。この基本的な操縦方法とそれに対する操縦方法を知り、敵との相性が良ければ、君には敵が次に取る位置が正確に推測できるでしょう。君の意図をくじこうという敵の試みに対処できるよう、余裕のある操縦をするようになりましょう。敵は君がするのと同じ様に、君の動きに反応することを忘れてはいけません。ドッグファイトの操縦法の実行中に何か問題が発生したら、外部カメラ視野（[f·6]）に切り替えて、図で示したのと同じ様になるよう練習する事です。

ブレイク（Break）

他の戦闘機のバンクから脱出するバンク方法です。（☆演習のバンク参照）。もし敵がロールしながら追ってきたら、向かい側に回り込むまで待ち、スティックを思いっきり引いて下さい。再び敵と向かい合うために、最初のバンクをおこなって下さい。運がよければ敵機とのあいだに十分な距離が取れるので、フルターンになるまで最後のバンクを続けて、F-16の素晴しい旋回性能で敵機の後ろについて下さい。スピードが命である事を思い出して下さい。一度か二度のハイGバンクで、スピードの優位性は失われます。2機が同時に素早く離れるために、お互いのコースを横切るようにブレイクするとき、反対のブレイクが起こります。敵のブレイクに対して、最もよい対応のひとつはラグロールです。他の方法は周辺でのブレイクとラグパースートです。ミサイルかガンの速射を試してみて下さい。

ループ（Loop）

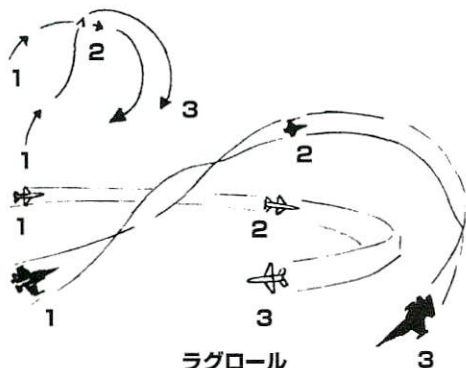
ループは習得すべき基本的な操縦です。というのもループは他の複雑な操縦方法の一部となる場合が多いからです。ループは元の位置に一回りして戻ってくるまで、上もしくは下に向かって回転し続けるものです。インサイドループは飛行機のキャノピーをループの内側にしたループで、アウトサイドループはその逆です。垂直ループはスピードをかなりロスするのでドッグファイトではまれにしか使われません。しかしながら、多くの操縦方法はループから始まります。ループをマスターするために、パイロットにめまいと高速での背面飛行による強力なGに対処できなければなりません。

ループ

ループへの反撃は簡単です

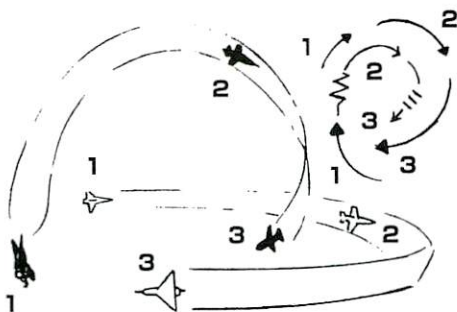
迎角を大きく取り、高偏差で他の機体がデッキに飛び込む様に射撃します。敵はインメルマンターンに入ろうとします。しかしそうしたところで、彼は速度が落ちすぎ、簡単に撃ち落とされてしまうでしょう。

ラグロール（Lag Roll）

ラグロールは敵機が急勾配をとり、君の機体がオーバーシュートしそうになった時に最適な操縦方法です。この操縦は接近速度を弛め、敵機の上方で高偏差の銃撃やミサイルにはわずかに後方という位置に付けます。機首をすこし上げ、敵から離れ、離別点に向かって旋回します。操縦中に一瞬敵影を見失いますが、あわてずに。旋回が終わればＨＵＤの先端が敵機に合っているはずです。そして敵機に向かって降下します。

ラグロール

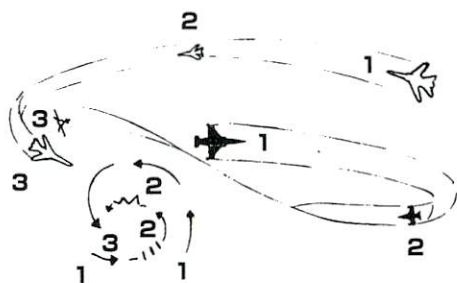
この操縦によりスピードを失いますから、もはやオーバーシュートする危険はありません。敵機を見失ったり、眼下にいない場合にはロールして上を見て下さい。そこが敵機のとれる唯一の場所です。このとき敵は射線上にあなたをとらえられる有利な位置にいます。ラグロールに対する適切な反応は、ロールする敵機の上に上昇し、射撃に適した地点に向かって旋回することです。

高速ヨーヨー（High Yo-Yo）

高速ヨーヨーは接近速度を落とし、短距離兵器やリアアングルミサイルに最適な位置をとるよう意図された操縦方法です。最初両機は同一面にいます。敵機があなたのコースを横切るように急旋回したら、それを追って旋回せずにラグパースートの位置をとり、機首を上げて上昇しながら敵機の旋回方向と同じ方向に旋回します。半円を描いたところで機首を下げて旋回を続け、敵の後ろに回りこみます。

高速ヨーヨー

機体を上昇させるのでスピードを失っていますから、敵機の内側で旋回できるはずです。最終的には敵機の後ろ上方のより近い好位置に付くことができます。高速ヨーヨーから逃れるには、敵機が上昇して頂点に達したところで、旋回方向を変えてしまうことです。この時少し降下すれば敵機は速度を失ったままですが、あなたの機体は速度を失わずにすみます。

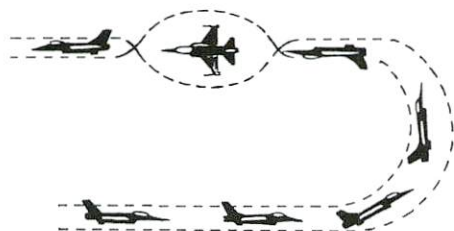
低速ヨーヨー（Low Yo-Yo）

低速ヨーヨーは高速ヨーヨーの反対です。高速ヨーヨーが最終速度を落とすのに対し、低速ヨーヨーは速度を上げます。高速ヨーヨーが間隔を縮めるのに対し、低速ヨーヨーは間隔を開きます。あなたのコースと目標との角度が90度位の時、適当な距離をおいたリードパースート状態から、スピードを落とさぬように少しづつ下降し、敵の勾配に向かってロールします。敵機の旋回角よりも十分に内側に入れたら敵機と同じ高度まで機体を上昇させます。これをうまく行えば、短距離兵器を射つのに適した低デフレクションの位置につけます。この操縦のキーは降下しながら旋回する時の頂点での十分なリードアングルです。

低速ヨーヨー

低速ヨーヨーへの反撃は、敵機が降下を始めた時にバンクを切り替えることです。機体を反転させて上昇すれば、次の勝負で高度という利点を持つ事ができます。

インメルマンターン（Immelmann Turn）

インメルマンターンを使えば即座に進行方向を反転させる事ができます。機首を持ち上げて旋回し頂点で機をロールさせせます。この操縦で反転だけでなく高度を得る事ができますが、速度をかなり失ってしまいます。しかし敵に後ろをとられた時、この操縦で敵と正対することができます。

インメルマンターンへの反撃は同様に高度をとり、敵に高度上の優位を持たせない事です。

インメルマンターン

●空対空兵器

空戦の目的はできるだけリスクをおわずに敵を撃ち落とす事です。空戦で選べる武器は中距離射程の AIM-120 AMRAAM と近距離射程の AIM-9J/9M サイドワインダーです。どれを使うかは巡航速度と敵の速度、ターゲットアスペクトアングルで決まります。幾つかの空対空兵器は、敵機がどの方向に向いていても使えるオールアスペクト兵器に分類されます。機銃もオールアスペクト兵器に含まれます。
またある兵器は敵の後ろからしか使えないリアアスペクト兵器です。オールアスペクト兵器は使い易いのですが一般に高価です。以下の節ではストライクコマンダーでの空対空兵器の操作法を紹介します。

中距離兵器

AIM-120 AMRAAMは、ワイルドキャット兵器庫にある唯一のレーダー誘導型AAMです。高運動性能を持つこの兵器はコンピューター化された敵味方識別装置による高精度のアクティブレーダー誘導システムを持ち、2～40マイルの有効射程距離を持ちます。AMRAAMの長射程は視界外（BVR）交戦に適しています。
AMRAAMの使用方法は簡単です。有効射程距離いっぱい（30～35マイル）で発射し敵に向かってゆっくり上昇します。これはAMRAAMが外れた場合に続いて起こる接近戦で有利なポジションをとるためです。また発射後反転し、兵器の有効な距離を保ったまま、結果を観察する事もできます。

近距離兵器

AIM-9J／9Mサイドワインダーはドッグファイトで使われる近距離の熱追尾型ミサイルです。AIM-9Jはリアアスペクト兵器です。誘導装置は標的のエンジンの排気熱源にロックされる必要があります。ですから完璧にロックするためには敵機に対して有利な位置につく必要があります。AIM-9Jにはフレアーや太陽にごまかされてしまうという弱点があります。

AIM-9Mはオールアスペクト兵器です。よって正面からでも射つことができます。これはより精巧な追跡装置が付いているので太陽にはロックしません。またフレアーにもごまかされにくくなっています。

これらのミサイルの問題点は他の熱源（他の機体）がミサイルの視界に入った時に最初に狙った目標を追い続ける保証がないことです。ですから味方の近くでサイドワインダーを発射するのは大変危険です。

機　銃

F-16にはM61A120mmバルカン砲が装備されています。この機銃は入り乱れたドッグファイトの中で大変役立ちます。この機銃は毎秒100発発射できます。5発に1発はトレーサーで、弾道を確認する事ができます。射程距離は4000フィートしかありませんが、その並外れた連射能力でこの範囲内では決定的な破壊力を誇ります。

●空戦における回避

たとえどんなにうまくやっても、やがては誰かが君の機の後ろをとり、それこそ狂気の地獄の獣のように君の機をつるし上げようとすることでしょう。君の操縦する機体は貴重であり、それは君にも言える事です。よってどんな兵器の攻撃をも回避するためにまず何をするかを知らなければなりません。実際に射たれるまで、敵が何で攻撃してくるか判らないので、何で攻撃されても良いように準備ができていなければなりません。

長距離兵器

AMRAAMのような長距離ミサイルはレーダーロックで誘導されます。よって君のするべきことはミサイルに君の機体へのロックを外させる事です。35マイルを越える極端な長距離でミサイルの発射を検知したら、最も簡単な対応は反転することです。ミサイルは君に命中する前に燃料を使い果たす事でしょう。より近ければ、反転しチャフを撒きます。次いで急激に方向転換します。

そうすればチャフの雲の中で君を見失ったミサイルが君を再度探し出すのは困難になることでしょう。近距離ではAMRAAMについてはそれほど心配する必要はありません。2マイル程度の距離ではミサイルは追跡する事ができません。

近距離兵器

サイドワインダーなどの近距離兵器から逃れるための時間は少ししかありません。AIM-9JはAIM-9Mほど正確ではありません。君の機体が太陽に近づければ振り払う事ができます。これらのミサイルを操縦で振り払うことはまず無理です。しかしこれらのミサイルが熱追尾型である以上、フレアーの放出によりそらす事ができるかもしれません。アフターバーナー方向転換します。また敵機に近寄りこれを追い越す事でも、まく事ができるかもしれません。

機　銃

機銃が最も効果をあらわすのは小さなデフレクション角度の時なので、45度以上の相対角度をとるようにします。またドッグファイト中には機体下部や上部を敵機にさらさないよう心掛けます。

●空対地攻撃

空対地攻撃任務には今までとは別の問題があります。高速での目標索敵です。肉眼では日中100%の視界で1マイル四方にある戦車を識別する事ができます。450ノットの速度ではこの範囲は10秒間で通り過ぎてしまいます。爆撃を除き、6秒間で照準を合わせなければいけません。目標を探し、選び（爆撃中なら攻撃点を選びだし）、操縦し、射たなければなりません。しかもほとんどの場合対空兵器に狙われる時間を減らすために攻撃飛行は450ノット以上で行わなければなりません。よって時間はもっと少なくなってしまいます。

赤外線誘導兵器

AGM-65DマーベリックとGBU-15は赤外線映像誘導兵器です。これらは最も高価な兵器のひとつです。よって正確なアプローチと誘導で無駄にしないようにしなければいけません。目標をレーダーロックし、約300フィートの高度で低空でまっすぐ、水平に目標に接近します。目標から1～2マイルの位置に達したら速度を維持したまま500フィートまで高度を上げます。十字照準が目標に合い、「IN RNG」の表示がHUDにあらわれたら発射し、すぐに方向転換しアフターバーナーを点火します。後方にミサイルがいないか確認し、迎撃されていればデコイを投下します。マーベリックとGBU-15は運動性能が悪く実際の射程は発射された時の高度と速度で大きく変わる事を忘れてはいけません。

赤外線誘導兵器

機銃掃射とロケットポッド

照準は機銃掃射モードにし、低空（5000フィート以下）で水平飛行します。機銃掃射時、目標に最も効果的に命中させられる角度は、最も危険な角度でもある事を忘れてはいけません。毎分6000発の連射速度なので気を付けないと弾薬はすぐに空になってしまいます。熟練したパイロットは、ショートバーストで近づき目標の上を通過し機首を上げるまで連続した「ウオーキング」射撃をおこないます。目標に執着してはいけません。目標を外したら次にそこに戻っても敵はもう待っていてはくれません。

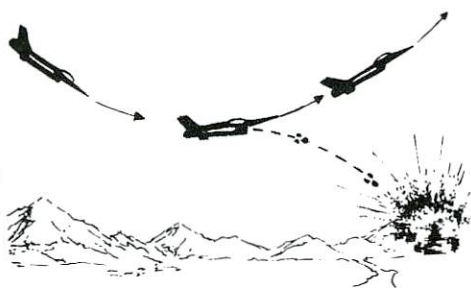
ロケットポッドも同様に使います。しかしそれは機銃の倍以上の射程距離があります。ですから早めに火ぶたを切る事ができます。いつでも目標への飛行を中断できるように心掛けましょう。これは機銃掃射ではほとんど不可能なことですが、ロケット攻撃なら攻撃の後で回避する時間が十分にあります。

爆　撃

CCRPかCCIPを使う事ができます。CCRPは標的の高度も計算に入れられるので起伏の多い土地の攻撃に向いています。CCIPは平らな土地の攻撃に向いています。多くのパイロットは単純なCCIPの方を好みます。結局風などの状況を考慮に入れたくなければGBU-15を使う事です。500ポンド爆弾を使うのならばずっと接近しなくてはいけません。

トス爆撃

できるだけ高い高度で目標に近づきましょう。普通500フィートが最低高度となります。これ以下だと爆発の巻き添えをくらい被害を受ける事もあるからです。適当に角度をとりながら方向舵を正確に操作します。ターゲットにポイントを合わせ、爆弾の照準を合わせます。CCRPを使うのなら爆弾が投下されるまでいましばらく目標を捉えつづけ、そして機首を引き上げ爆弾を「トス」するように進路をとります。SAMやAAAが目標の反対側にあるかもしれないので、爆弾を投下したら反転し侵入経路と同じ経路をたどって目標地点から離れます。熟練した爆撃手でも外す事がままあるのですから、1回ですべての爆弾を投下しないように、半分を投下し、必要なら再度爆撃します。

デュランダールも同様に使用します。デュランダールの主な用途は滑走路や道路の破壊です。デュランダールを使う時には滑走路にできるだけ小さな角度で侵入し、滑走路にそって落ちるように投下します。中心から離れてしまったら失敗です。デュランダールの場合、うまく落ちるように目標の上を通過しなければなりません。

●地対空攻撃の回避

ストライクコマンダーでは2種類の対空兵器（AA）が登場します。ミサイルと対空砲です。

ミサイル

SAMによる反撃はAMRAAMと同じ様に回避できます。SAMもレーダー誘導兵器ですからチャフと急旋回で回避します。しかしこれらを処理する最上の方法は発射台を破壊する事です（マーベリックが最適です）。このゲームではSAMはAMRAAMより少々遅い傾向があります。しかしSAMがそんなに早く君を撃墜できなくても、運動性能は悪くなくまた弾頭はより強力になっています。

対空砲

高速度と高高度がAAAを回避する鍵です。それが無理なら、射程外からマーベリック等で破壊するしかありません。それに失敗したら山の陰に隠れるなどしなければいけません。それにも失敗したらあなたは即撃ち落とされることでしょう。

☆戦闘飛行演習（Practice Missions）

ここでは、効果的な訓練方法を紹介します。

●訓練　その1

ドッグファイトの基礎を訓練しましょう。

【トレーニング】（【Training Mission】）を選択して下さい。【ドッグファイト】（【Dogfight】）を選択して、ドッグファイトの訓練をします。最初に敵の部隊数を決めます。【2】をクリックして下さい。次に、敵の機種を決めます。はじめての方は、C-130、Lear Jets、AWACSなどを2、3機選択するとよいでしょう。はじめのうちは、部隊数を増やさないほうがよいでしょう。【決　定】（【ENOUGH】）を選択して下さい。次に、高度の設定をします。【25,000】フィートを選択して下さい。すべての設定を確認してから、【決　定】（【Acsept】）を選択して兵器搭載（Weapon loading）画面に進みます。

兵器搭載画面では、ドッグファイト訓練なので空対空兵器を搭載します。搭載する兵器は、AIM-9Jミサイルを4発搭載するのが好ましいでしょう。AIM-9Jにポインタを合わせて左クリックすると、左右の翼に１発づつ搭載されますので、もう一度、左クリックして4発搭載して、兵器が搭載されたことを確認してから、“出撃”（Fly Mission）をクリックします。

Gの影響

訓練中、標的を行き過ぎ（追い越し）てしまい、あわてて急旋回した場合などに、Gの影響を受けてブラックアウト、レッドアウトになります。Gの影響を受けないようにG計を確認しながら、対気速度と急旋回に気を付けて飛行して下さい。マイナス方向のG（レッドアウトになる）よりもプラス方向のG（ブラックアウトになる）の方が速い時間で影響を受ける事を覚えていきましょう。

飛行方法

敵機のいる方向に機体を傾け、スティックを手前に引き機首をその方向に合わせ水平飛行に戻して下さい。うまく操縦しながら、敵機の後方につくように飛行し、撃墜して下さい。

パースート（Pursuit）

エアブレーキを使い、フラップを下ろして速度を落してみて下さい。どのように操縦すると速く旋回できるか試みて下さい。敵の後ろに着くまで、粘り強く、相手のミスを待ちながら追尾して下さい。

兵器を選択する

搭載兵器のAIM-9Jを選択して下さい。攻撃には最適の赤外線誘導ミサイルです。AIM-9Jを最初に使いこなすと、さらに性能のよい新しい兵器を使用した場合、楽に使う事ができます。

敵機を捕捉する

敵機を捕捉するには、HUDごしに敵機が見えたら[T]キーを押します。そして、ダイアモンドカーソルが点滅したら、兵器を発射してください。AIM-9Jは、威力が小さいのでC-130のような大きな機種は、１発で打ち落とす事ができません。撃墜するまで気を抜かないで下さい。

兵器を切り替える

[W]キーを押し、兵器を20mmバルカンに切り替え、再び[T]キーを押し、次の敵機を捕捉して下さい。バルカンを射撃する前に敵機との距離を確認して下さい。バルカンの射程距離はとても短く、2000フィート以内に近づければ確実に打ち落とせるでしょう。でたらめに撃っていては当たりません。

●訓練　その2

ドッグファイトにおける最適な飛行速度を訓練して下さい。前回同様に【トレーニング】から【ドッグファイト】を選択し、敵機数を【1】、敵の戦闘機、高度を設定して下さい（例：敵の戦闘機を【MiG-21】か、【Mirage 2000】にする）。あまりドッグファイトに自信が無い方は、搭載兵器を“AIM-120 アムラーム”をLight Hardpointに搭載し、翼の先端にはサイドワインダーを搭載して下さい。
最適な飛行速度は、攻撃するときも、防御するときも対気速度を450ノットに保つ事です。この対気速度を保ちながら敵機を捕捉することができれば、戦闘機に無理をさせずに飛行できます。飛行に適した速度、高度を確かめながら、追跡する飛行方法をいろいろ試しながら飛行して下さい。F-16は航空機の中で１番操作性能が優れており、空中戦ではその性能を発揮します。F-15、Su-27、MiG-21などを問題なく追尾でき、互角の空中戦ができるでしょう。

●訓練　その3

地上物に対しての基礎的な空対地攻撃技術を訓練しましょう。
【トレーニング】から【空対地爆撃】（【Search-And-Destroy】）を選択して下さい。兵器搭載画面に来たら、Medium Hardpointにロケッド ポット（LAU-3）を2（両翼4）と、Heavy HardpointにMk82を6（両翼12）を搭載して下さい。

目標物確認と攻撃準備

出撃したら、ナビゲイションマップを開き（[N]キー）、Halverstonを選択し、そこまでオートパイロットで飛行して下さい。Halverston上空に到着したら、一度街を通過して下さい。その際、超高層ビルがある位置を確認しておいて下さい。街から約6～8マイル離れたところで反転し、爆撃準備に入ります。超高層ビルの方向に向いて、高度を1000フィートから2000フィートに保ち、飛行して下さい。最初に、正確な爆撃をするために使用兵器をMk-82、爆撃モードはCCIPを選択して下さい。

爆撃方法

標的の超高層ビルに近づいてきたら緩やかな角度で降下します（約-10）。低速度を保ち（約400ノット）、ラダー(Rudder)を使って進路を調整しながら、水平飛行で標的に近づいていきます。HUDの中央に表示してある“デス・ドット”を標的に合わせて、In Range indicatorが表示されたら、トリガーを引きます。この時、ウェポンカメラ（Weapon camera）をオンにしていれば、爆弾が前方に投下され、標的に着弾するのが見えるでしょう。もし、外した場合は同じ様にやり直して下さい。空対地爆撃はとても難く、あきらめずに何度も訓練する必要があります。

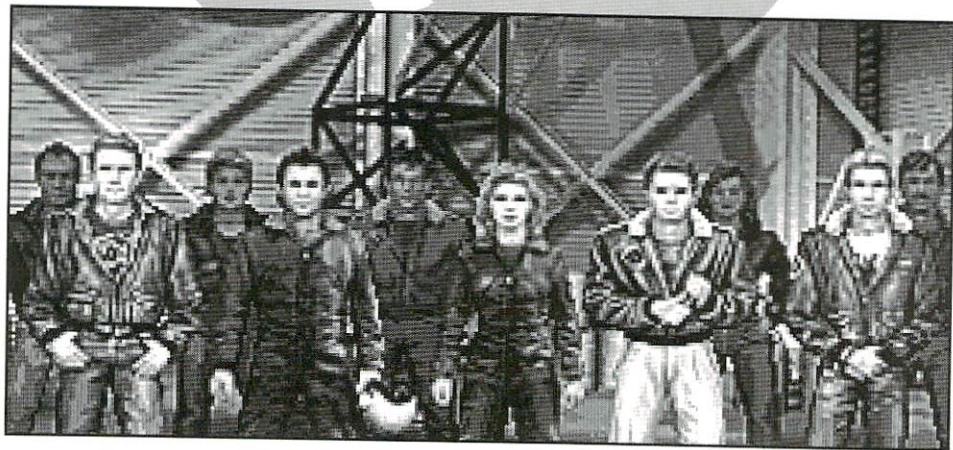
ロケットポッドでの攻撃

次に、同じく訓練を選択し、ロケットポッドを使って訓練します。“峡谷”の上空まで、オートパイロットで飛行します。もし、敵に攻撃を仕掛けられたら、発射地点を探し出し打ち落とされる前に破壊して下さい。ロケットポッドを使うためには、ラダーを使って標的に“デス・ドット”合わし、In Range indicatorが表示されたら、トリガーを引きます。地上の標的は、戦闘機にとって脅威になるでしょう。今は、訓練なので弾薬のことは気にせず、攻撃して下さい。
峡谷の中央にあるMesa（周囲が急な崖になった台地状の地形）には、対空兵器に囲まれた航空基地があります。デュランダール（Durandal）を搭載して航空基地を爆撃するのもよいでしょう。
搭載兵器を使い果たしたら、Strike Baseに帰投することができます。オートパイロットでStrike Base上空まで飛行し、着陸すれば訓練は終了です。

●訓練　その4

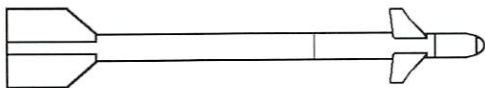
この訓練では、それぞれ機種が違う2機の戦闘機を選択して、より高度なDogfightの訓練をします。搭載兵器に空対空兵器と空対地兵器の両方を搭載し、敵の戦闘機に対してハンディキャップをつけて対戦してみましょう。
今回は、【トレーニング】から【ドッグファイト】を選択し、敵機数を【1】、敵機種を【MiG-21】と【Mirage 2000】を選択して、【決　定】（【Accept】）して下さい。ドッグファイトに自信がある方は、【MiG-29】、【Su-27】、同じ性能の【F-16】などを選択して下さい。搭載兵器は、翼の先端にサイドワインダー（Sidewinder）を搭載し、Light hardpointにサイドワインダーかアムラーム（AMRAAM）、Medium、Heavy hardpointにMk20かMk82を搭載します。もし、重いようであれば、マーベリック（Maverick）、GBU-15を両翼のHardpointに搭載して試して下さい。
多くの優秀な戦闘機を相手にする訓練はとても重要です。なぜなら、ストライクコマンダーでは、よくそのような場面に遭遇するからです。多くの航空機を撃墜するには、打ち落とされる前に打ち落とさなければなりません。敵機を自分の目で捉え、アムラームミサイルを発射して下さい。
標準の軍事教本によれば、「空対地爆弾を搭載して、飛行中に敵の迎撃機に遭遇した場合搭載している空対地爆弾を投棄して機体を軽くするれば、敵の迎撃機と交戦して勝利することも、また、逃げ延びる行動もとれる。」と、書かれています。Wildcatsでは、いろいろな条件で任務を遂行しなければならず、搭載兵器は高価で、数に限りがあります。この軍事教本の言葉は、最終手段として行って下さい。Wildcatsのエースパイロットとして活躍するためには、独自の飛行方法で敵機を捉え、最小限の兵器で数多くの敵機を撃墜し、無事に基地まで帰投できる“すべ”を身に付けなければなりません。

誘導ミサイルをかわす

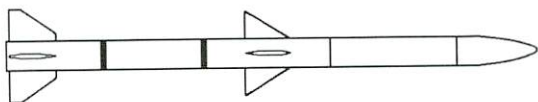
1機を撃墜した後、残った敵機に自機の背後をとらせ、そのままの状況で飛行を続けてみましょう。この場面では、敵機が自機を捕捉していますが、慌てないで下さい。誘導ミサイルをかわす訓練では、アフターバーナーを使わず、フラップを下ろし、急旋回して、誘導ミサイルをかわす技術を習得して下さい。フレアを発射しても、最新の赤外線誘導ミサイルをかわすことはできないでしょう。根本的にあなたの赤外線誘導ミサイルの知識と飛行方法を変えなければなりません。
レーダー誘導ミサイルをかわすためには、敵機が毎回長距離兵器のミサイルを発射することを予測し、交戦が始まる段階で敵機に捕捉させないように飛行する事です。
誘導ミサイルをかわす基本戦術は、フレアを発射し、急旋回で回避する方法です。
アムラームとSAMは、赤外線誘導ミサイルのサイドワインダーより速い事を覚えておいて下さい。

☆兵器の紹介

兵　器

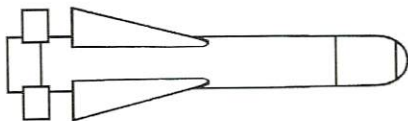
■AIM－9J　狭角追尾ミサイル

射程　6海里
ウェポンモード　SRM
誘導方式　赤外線誘導
購入価格　＄30,000

AIM－9Jは一世代前の旧式な対空ミサイルである。その赤外線受信器はフレアなどの妨害手段や太陽光の影響を受けやすく、赤外線放出量の少ない目標機の正面・側面からの射撃は事実上不可能である。この旧式で安価な兵器に確実な効果を求める場合は、目標機後方に位置してから発射することを強く奨める。

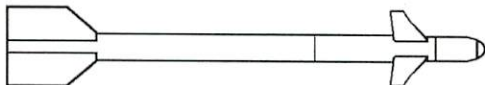
■AIM－120　AMRAMM　アムラーム

射程　40海里
ウェポンモード　MRM
誘導方式　終末アクティブ・レーダー追尾／進路修正型慣性誘導
購入価格　＄200,000

AIM－120“発展型中距離空対空ミサイル”は真の意味の「ＢＶＲ」（見通し外距離射撃兵器）といえる。目標空域までの進路を入力した後に発射、飛翔中も母機から送られるデータに従って進路の修正を行う。目標空域に到達するとミサイル内のレーダーが作動し最終的な目標機を識別、突入がおこなわれることになる。この兵器の唯一の欠点は最大Mach 4.2にも達する飛翔速度のため、格闘戦には不向きなことである。しかしその長大な射程はこの欠点を補って余りあるものとなろう。

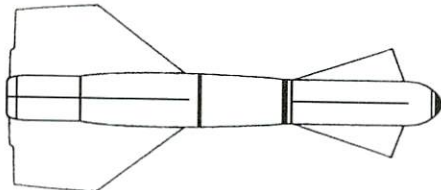
■AGM－65D　Maverick　マーベリック

射程　13海里
ウェポンモード　1R
誘導方式　赤外線イメージ
購入価格　＄100,000

まさに「撃ち放し」型の空対地ミサイルである。ターゲットを発見したのなら、その映像をマーベリックの先端に取り付けられた赤外線カメラに記憶させるだけである。発射後はマーベリックが目標イメージを照合しながら自動的に目標に向かって飛んでいってくれる。その弾頭は知られる限り、すべての地上車両を破壊することが可能であり、艦船に対しても一定の効果を上げることが可能である。

■AIM－9M　全角追尾ミサイル

射程　10海里
ウェポンモード　SRM
誘導方式　**赤外線誘導**
購入価格　＄60,000

Ｊ型に替わり登場した新世代のサイドワインダーである。その誘導機構は一新され目標機に対する、あらゆる方向からの射撃と誘導が可能となった。弾頭部分も大きく改良され、炸薬量は約2倍に信管機構も大幅に実用性が向上されている。運動性能も僅かではあるが向上され、Ｊ型よりもより早くより遠くへと到達できるようになっている。性能の向上に伴って価格も旧型の2倍に跳ね上がる事になったが、これは致し方あるまい。

■GBU－15（V）／B ペイブウェイ　スマート爆弾

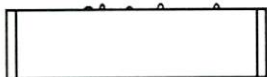
射程　4海里
ウェポンモード　ＩＲ
誘導方式　**赤外線イメージ**
購入価格　＄100,000

基本的にＧＢＵ－15は、2,000ポンド爆弾にマーベリックのそれと似た誘導装置と2組の滑空／空中機動を担うフィンを取り付けただけの兵器である。多くのパイロットはこの兵器を橋梁や建築物のような大型で重要な目標の攻撃の際に使用する。余程確実な目標の破壊が求められない限り、多くの場合この兵器を携行する事はないだろう。

■Mk82　汎用爆弾

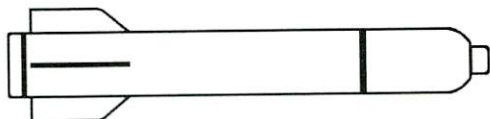
射程　Ｎ／Ａ
ウェポンモード　ＣＣＩＰ／ＣＣＲＰ
誘導方式　**非誘導**
購入価格　＄10,000

ワイルドキャットの弾薬庫の中でも、最も単純な空対地兵器がこのMk82である。この単純な兵器は一度に大量に搭載することが可能であり、また君たちパイロットが最も熟練しなければならない兵器の１つである。他の兵器と比較すると非常に安価な兵器であり、もし君がこの兵器を有効的に使えるならば、随分と経費を削減する事ができるだろう。

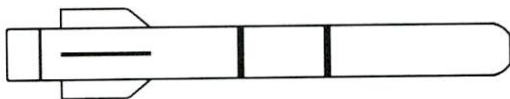
■LAU－3　Rocket Pod　ロケットポッド

射程　2海里
ウェポンモード　STRF
誘導方式　**非誘導**
購入価格　$10,000

LAU－3は現在供給される空中発射型の兵器として、もっとも一般的な物の１つである。その破壊力は限られた物であるが、1つのポッドには19発ものロケット弾が収納され、これらを一斉に発射することが可能である。F－16では最大8つのLAU－3を携行し、これらすべてを一カ所に向けて発射する事も可能である。またもう1つの特徴として、命中を狙えるだけの長い間照準に納める事ができるなら、航空機に対しても効果を期待する事ができる。

■MK20　クラスター爆弾

射程　N／A
ウェポンモード　CCIP／CCRP
誘導方式　**非誘導**
購入価格　$20,000

ロックアイは250ポンドにも及ぶ、大量の爆裂散弾を収納したクラスター爆弾である。設定高度に達すると収納筒が飛散、収納されていた散弾が撒き散らされ、60×75mの範囲をその散弾で完全に覆う事になる。個々の爆裂散弾は軽車両を破壊するのに十分な破壊力を持ち、幸運にもエンジン部を直撃したのなら戦車を破壊する事も可能である。

■DuranDal　デュランダール　滑走路破砕兵器

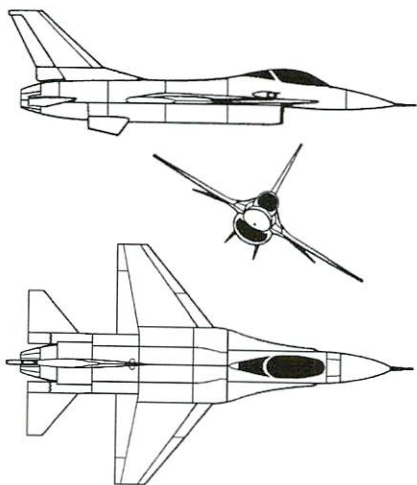
射程　N／A
ウェポンモード　CCRP
誘導方式　**非誘導**
購入価格　$30,000

デュランダールは滑走路や駐機場、航空機用シェルターなどを破壊するため、特別に設計された爆弾である。母機からの投下後、減速用のパラシュートが展張され、先端が直下に向けられた後に増速用のロケットモーターが点火される。加速された弾頭は最大40ｃｍのコンクリートを貫徹、地表下に到達した炸薬は遅延信管によって爆発される事になる。この爆発によって「ポケット」と呼ばれる修復の困難な破孔が形成され、滑走路の使用を不可能とするのである。

☆航空機の紹介

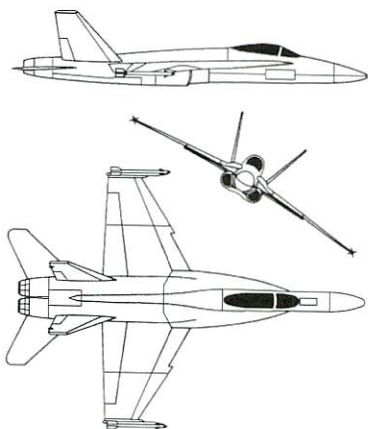
航空機

■F－16「ファイティング・ファルコン」

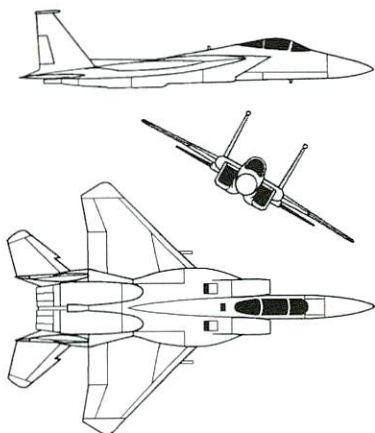
発動機数	1基
航続距離	905海里
高空最大速度	1158ノット
低空最大速度	791ノット
上昇限度	49,530フィート
基本兵装	M61A1 20mmバルカン
設計概念	第三世代
運動性能	Excsllent

このF－16が君たちに与えられた機体である。その原型機の初飛行は30年以上前にもさかのぼる古い物だが、絶え間ない改良と卓越した基本設計の優秀さに支えられて、今日でも最高の汎用性と運動性を誇る機体として存在している。フライ・バイ・ワイヤに代表される各種新機構、ブレンデット・ウィングボディなどの斬新な設計を初めて用い、現代戦闘機としての基礎を築いた革新的な機体である。

■F／A－18「ホーネット」

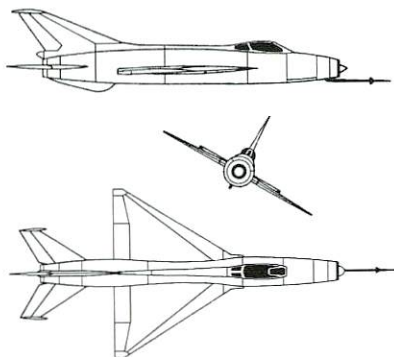
発動機数	2基
航続距離	950海里
高空最大速度	1032ノット
低空最大速度	795ノット
上昇限度	50,400フィート
基本兵装	M61A1 20mmバルカン
設計概念	第三世代
運動性能	Good to Very Good

F／A－18「ホーネット」は米海軍で運用されていた、全ての固定翼戦闘機を代替するために設計された多目的汎用戦闘機である。しかし、あまりにも純粋に多目的という目標を追求しすぎたため、特に秀でた性能を発揮することのできない機体となってしまった。高度な電子装備と大きな兵装搭載量、優れた運動性と旋回性能を持ちながらも、これらを支えるべき2基のエンジンは非力に過ぎたのである。

■F−15「イーグル」

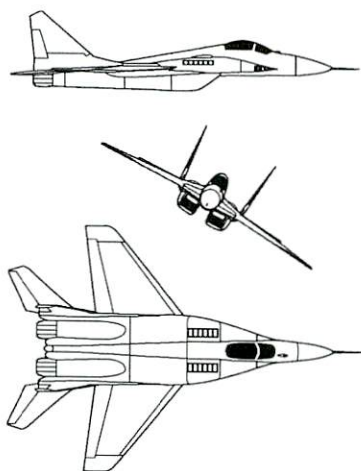
発動機数	2基
航続距離	1881海里
高空最大速度	1338ノット
低空最大速度	810ノット
上昇限度	64,350フィート
基本兵装	M61A1 20mmバルカン
設計概念	第三世代
運動性能	Very Good

1970年代に旧ソビエト防空軍が配備を行った、Mig−25「フォックスバット」に対抗し開発されたのがF−15「イーグル」である。しかし蓋を開けてみればフォックスバットが単機能の迎撃戦闘機でしかなかったのに対し、イーグルはあらゆる環境下の戦闘に対応することを考慮され、図らずも「世界初の制空戦闘機」と呼称されることになった。その大きな機体にも関わらず圧倒的な最大速度と旋回性能を誇り、万が一にも遭遇した際には最大級の慎重さが求められる事になるであろう。

■Mig−21「フィッシュベット」

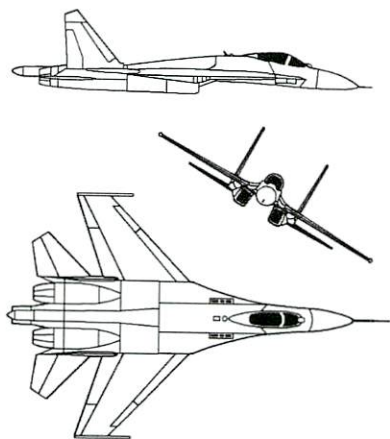
発動機数	1基
航続距離	531海里
高空最大速度	1204ノット
低空最大速度	540ノット
上昇限度	60,125フィート
基本兵装	GSh−23 23mm連装機関砲
設計概念	第一世代
運動性能	Good

21世紀となった現在では、さすがに「旧式」と呼ばざるを得ない機体である。とはいうものの冷戦の時代に生産された機体やパーツ、そして豊富なアップデート・キットが存在することから、維持の容易な費用対効果に優れた戦闘機として重宝され続けている。大半の空軍では危険の少ない対地支援などに使用されているが、貧しい国家の空軍や傭兵部隊では今なおも迎撃や対空哨戒任務に駆り出されている模様である。

■Mig－29「ファルクラム」

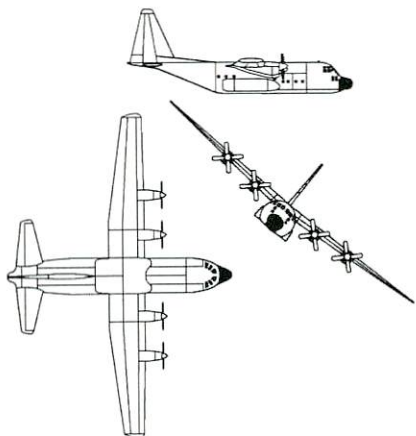
発動機数	2基
航続距離	806海里
高空最大速度	1260ノット
低空最大速度	700ノット
上昇限度	59,800フィート
基本兵装	30mm機関砲
設計概念	第三世代
運動性能	Very Good to Excellnt

「ファルクラム」は君たちの搭乗するF－16の好敵手となる機体である。どちらの機体も同じような任務（限定的な迎撃任務と対地攻撃）に就く事を目的として開発された。手頃なサイズとその優れた性能から、旧東欧諸国や中東を始めとする多くの国家に対して輸出が行われ、それらは今なおも運用が続けられている。電子機器を始めとする艤装部品ではF－16に劣るも、双発のエンジン配置は高い生存性をファルクラムに与えている。

■Su－27「フランカー」

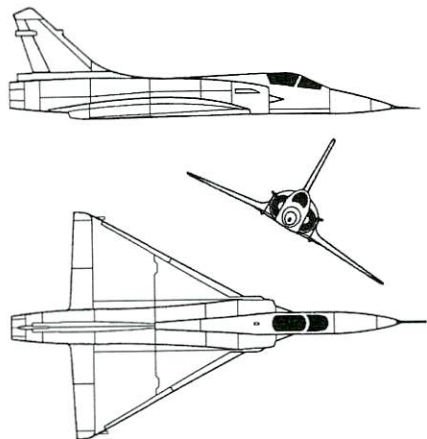
発動機数	2基
航続距離	1000海里
高空最大速度	1320ノット
低空最大速度	725ノット
上昇限度	49,530フィート
基本兵装	30mm機関砲
設計概念	第三世代
運動性能	Very Good to Excellent

固定翼機の設計に長い歴史を持つスホーイ設計局が、万を持して送り出したのがこの双発、双尾翼というオーソドックスな機体構成を持つ戦闘機、Su－27「フランカー」である。出現当時はF－15のコピーなどとも言われたが、優れた空力設計を持った機体であり、グラスノスチ以降は航空ショー等にも積極的に参加、その驚異的な運動性能を見せつけた。特に「プガチョフズ・コブラ」と称されるマニューバーは、他機には真似の出来ない荒技であり、当時「もはやこれほどの機体を開発する能力は西側にはない」とまで言わしめた。現在生産されているタイプはSu－35と呼ばれる発展型の機体であり、作戦で遭遇する機体の多くは中国製のライセンス機であると思われる。

■C－130「ハーキュリーズ」

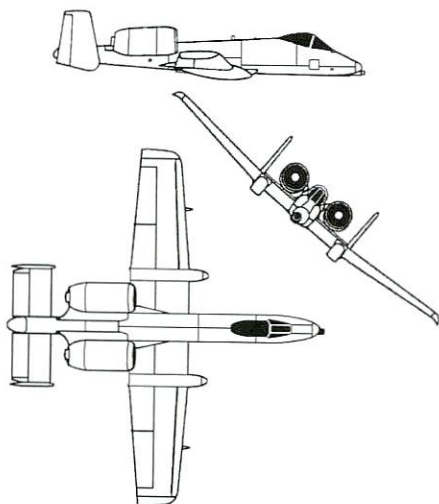
発動機数	4基（ターボプロップ）
航続距離	3240海里
高空最大速度	332ノット
低空最大速度	332ノット
上昇限度	32,695フィート
基本兵装	30mm 機関砲
設計概念	N／A
運動性能	Like a pregnant yak

C－130は世界中の傭兵パイロットにとって、暗黒の世界に降臨した神のような存在である。この機体は兵員や物資輸送のために世界中で運用されている。

■ミラージュ2000

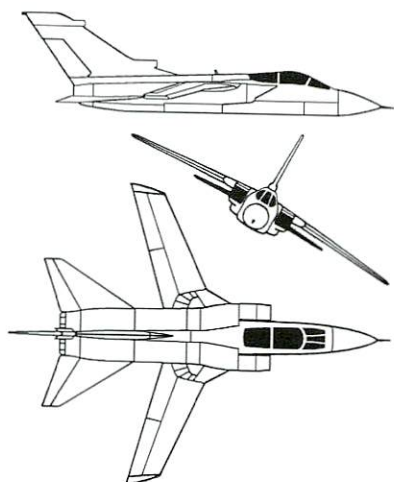
発動機数	1基
航続距離	741海里
高空最大速度	1262ノット
低空最大速度	800ノット
上昇限度	58,500フィート
基本兵装	30mm機関砲（2門）
設計概念	第二世代
運動性能	Good

少し旧式となってしまったが、ポピュラーなフランス製輸出用戦闘機。大きなデルタ翼が特徴であるが、それゆえに兵装搭載量は限られたものとなり、高い空気抵抗を伴う機動をおこなうと瞬時に高度を失う結果となっている。とはいうものの対地支援ミッションから迎撃ミッションまで広範囲の任務を遂行することが可能な万能機である。また少なくともMig－21に遅れを取らないだけの格闘戦能力は確実に持っている。

■OA－10「サンダーボルトⅡ」

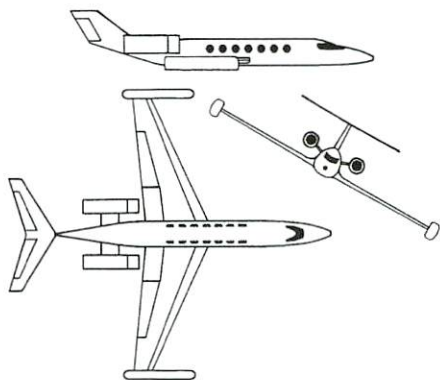
発動機数	2基
航続距離	1189海里
高空最大速度	381ノット
低空最大速度	381ノット
上昇限度	44,525フィート
基本兵装	30mm DPU
設計概念	第二世代
運動性能	Very Good

パイロットが「ヴォルソッグ」（猪）と呼ぶ、対地攻撃専門の機体である。対戦車攻撃を主任務とし、この任務を遂行するために劣化ウラニウム弾頭を使用する航空機史上最強のGAU－8A「アベンジャー」７銃身30mmガトリング砲を機首に装備している。この兵装は地上目標に使ってこそ意味を持つものなのだが、ヴォルソッグのパイロット達は何時の日か自信過剰の戦闘機乗り達を打ち落としてやることを夢見ている。

■パナビア「トーネード」

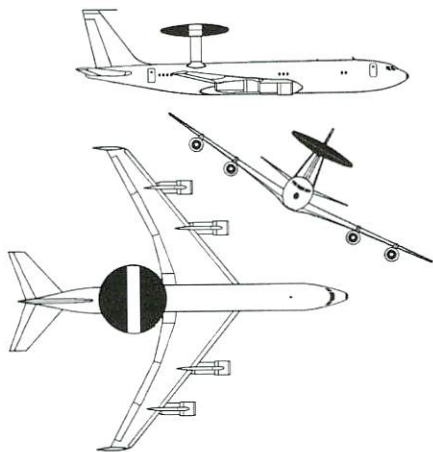
発動機数	2基
航続距離	1691海里
高空最大速度	1262ノット
低空最大速度	792ノット
上昇限度	69,338フィート
基本兵装	27mm機関砲（2門）
設計概念	第二世代
運動性能	Fair

1980年代中期、イギリス、ドイツ、イタリアの3カ国によって共同開発された多目的戦闘機。攻撃機仕様のＩＤＳ、迎撃機仕様のＡＤＶの2種類の機体が開発され、それぞれのミッションに対応するため可変後退角主翼、スラスト・リバーサなどの特徴的な機構が採用されている。これらの特徴的な設計は低・高高度での高い運動性能と、ＳＴＯＬ性能、そして今なお世界屈指の戦闘機としての名声を誇らせる最大の理由となっている。

■リア・ジェット

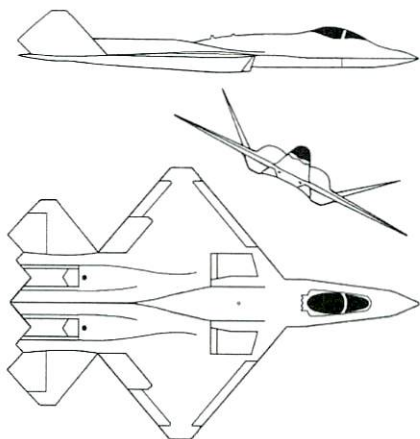
発動機数	2基
航続距離	1080海里
高空最大速度	400ノット
低空最大速度	400ノット
上昇限度	37,375フィート
基本兵装	N／A
設計概念	N／A
運動性能	Good

「リア」は21世紀のエグゼクティブとしての自負が選択させる、最良の輸送手段である。

■E−3「セントリー」“AWACS”

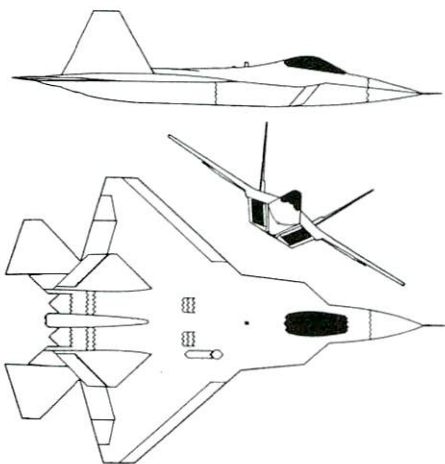
発動機数	4基
航続距離	4374海里
高空最大速度	460ノット
低空最大速度	422ノット
上昇限度	39,650フィート
基本兵装	N／A
設計概念	N／A
運動性能	Poor

空を飛びながら味方の「目」となり、早期の警戒管制任務をおこなう最強の航空機である。強力なレーダーと大型コンピュータによる大規模処理能力を組み合わせる事によって、高度な空中監視・管制能力を有している。目標発見後はそれが友軍機か敵軍機であるかを識別し敵機であるならば警報を発令、戦闘機に対する迎撃・攻撃指令など全般的戦闘指揮をおこなう。今日、最も重要なターゲットとされる航空機の1つである。

■YF−23「グレイゴースト」

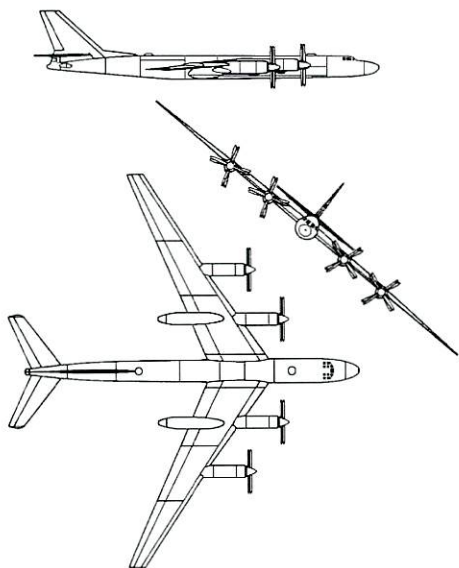
発動機数	**2基**
航続距離	**1296海里**
高空最大速度	**1300ノット**
低空最大速度	**790ノット**
上昇限度	**60,000フィート**
基本兵装	**M61A1 20mmバルカン**
設計概念	**第三世代**
運動性能	**Excellent**

F−15、−16に代わる米空軍の発展型戦術戦闘機（ATF）として、1980年代、90年代初期にかけて試作・開発された機体がこのYF−23である。結果的には採用を争ったもう1つの試作機であるF−22が制式採用されることになったが、傭兵市場からの強い要請によってごく少数機の量産がおこなわれることになった。非常に高速度、かつステルス性の高い機体であり、これとの遭遇は絶望的なまでの危険を意味する。F−15ですらも朝食のトーストのように平らげてしまうこの戦闘機を、パイロットは畏怖を込めて「ブラックウィドウ」（黒い未亡人）と呼んでいる。

■F−22「ライトニングII」

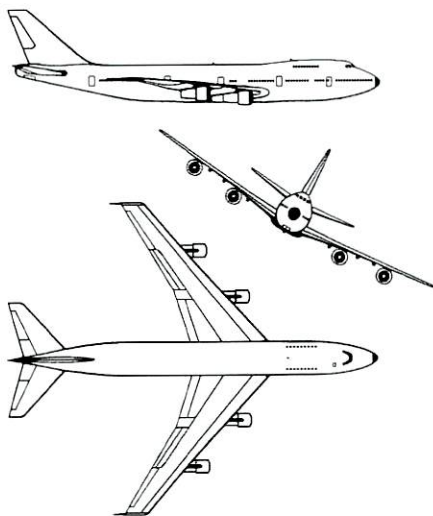
発動機数	**2基**
航続距離	**1300海里**
高空最大速度	**1330ノット**
低空最大速度	**795ノット**
上昇限度	**60,000フィート**
基本兵装	**M61A1 20mmバルカン**
設計概念	**第三世代**
運動性能	**Excellent**

F−22は米空軍のF−15に代わる次期主力制空戦闘機として、その地位を勝ち取った機体である。F−15よりも高速度であり、そのステルス性の考慮された機体はレーダーや赤外線センサーに捉えることすら困難であり、ベクタード・スラスターと呼ばれる推力変向型のエンジンノズルが採用されたことにより、これまでの戦闘機とは次元の違う高度な機動を行うことが可能となっている。

■Tu−20

発動機数	4基（ターボプロップ）
航続距離	8000海里
高空最大速度	500ノット
低空最大速度	410ノット
上昇限度	40,625フィート
基本兵装	N／A
設計概念	第一世代
運動性能	Poor

Tu−20（空軍仕様はTu−95「ベア」と呼称される）は1950年代の技術で開発されたターボプロップ長距離爆撃機の頂点に立つ機体である。そして半世紀を過ぎた今日なお第三世界、もしくはメガコーポレーションの航空戦力として生産・輸出が続けられている。「ベア」の特殊用途として核爆弾の携行能力を挙げる事ができるが、通常は大量の500ポンド爆弾を搭載して任務に当たる事になる。

■ボーイング747「ジャンボジェット」

発動機数	4基
航続距離	4374海里
高空最大速度	400ノット
低空最大速度	400ノット
上昇限度	37,650フィート
基本兵装	N／A
設計概念	N／A
運動性能	Poor

747は数多くの民間航空会社とさまざまな企業によって使用される大型旅客機である。危険が目の前に迫ってから、ようやく警報を発するようなレーダーしか持っていないため、E−3以上に「カモ」という事が出来るだろう。軍用機が装備するような電子対抗機器や欺瞞装置の類は一切装備していない。

□品質には万全を期しておりますが、万一製造上の原因による不良がありました場合には新し
製品とお取り替えいたします。
□本ソフト使用により生じたいかなる事態にも、当社は一切責任を負いかねますのでご了承下
い。
□ゲーム内容（ヒント、攻略方法など）につきましてのご質問にはお答えしておりませんので
了承下さい。
□ご使用のハードウェア、周辺機器の設定につきましては各ハードウェアメーカー、販売店に
問い合わせ下さい。弊社ではお答えできません。
□DOSのコマンドにつきましては、弊社ではお答えできません。
□この商品についてのご質問は当社カスタマーサポート係までご連絡下さい。

03-5410-3100　月～金　13:00～16:

このマニュアルに記載されている内容は予告なく変更することがあります。

この製品には株式会社満開製作所からライセンスされた要町フォントを使用しています。

発行　エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
〒150　東京都渋谷区神宮前 2－4－12　フルークス外苑